为PS2玩家量身定做的专门志自此诞生

2004.2

电电 PlayStation 科学时代

如涛攻略六连发

真·女神转生3 夜曲 狂热版
星之海洋3 导演剪辑版
博德之门 暗黑联盟II
死魂曲
幻灵武传
战国无双

新作直击

真·三国无双3 帝国 天外魔境III
勇者斗恶龙V 天空的新娘
超级机器人大战MX
樱大战物语 神秘的巴黎
异度传说 二章 善恶的彼岸

撷梦园

骑龙者剧情小说

特辑

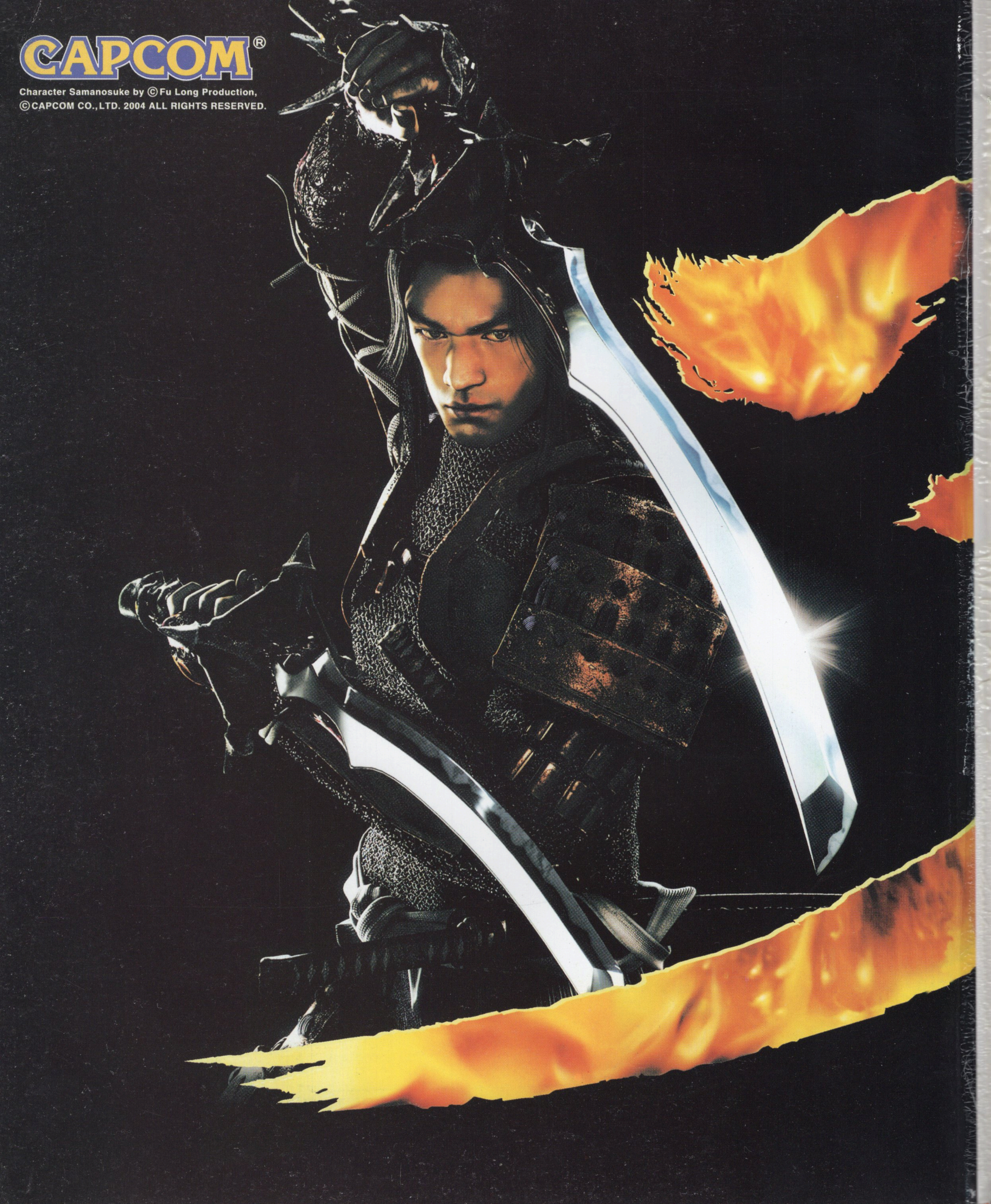
Final Fantasy 2004

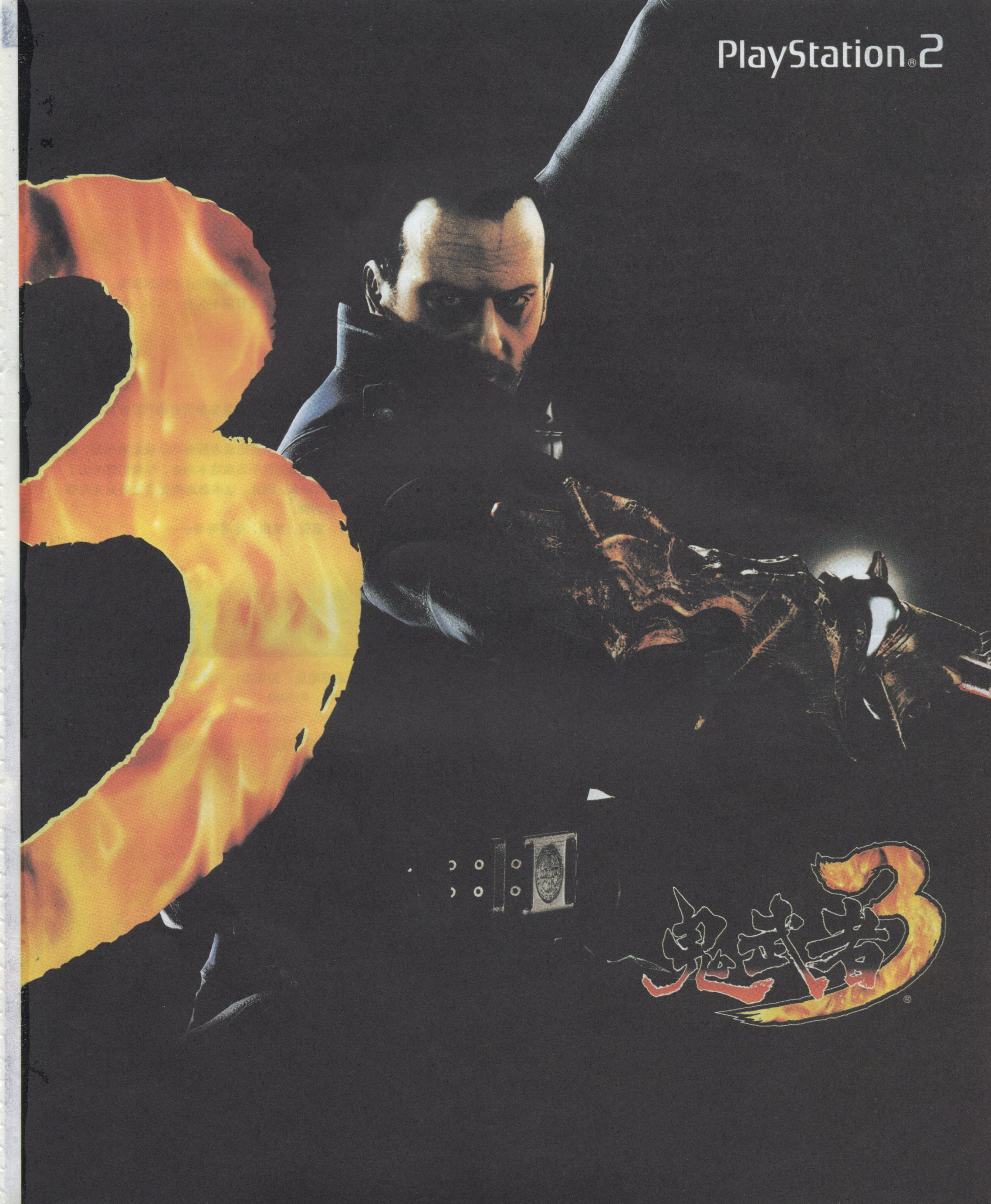
Vol. 142 定价：RMB 10

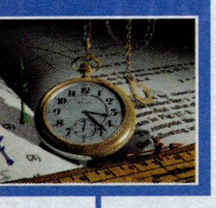




XENO 精选画集 本期赠品


CAPCOM®


PlayStation®2
鬼武者3®



卷首语

PS2来了，丝锻银色和△□○×四个大大的印记正逐渐出现在中国的各种主流媒体中。

《ICO》来了，《捉猴啦2》来了，《最后的骰子》来了，传说中的《世界足球，胜利11人7国际版》的脚步也离我们越来越近。

《电电 PlayStation》也来了，但不知国内所有的PS2（包括PS）玩家在面对这份以面向您为目标的杂志时心中又有何感？

2003年4月1日，SQUARE和ENIX这两家著名的RPG厂商正式合并，日本第一大软件厂商自此诞生。

5月14日，被久多良木健自豪地称为"21世纪的WALKMAN"的PSP的规格公布。

11月18日，电子竞技运动被国家体育总局列为第99个正式体育运动项目。

同样是在11月18日，神游机在中国大陆正式发售。

12月8日，SAMMY成为世嘉的首席股东。

12月13日，索尼的综合家庭娱乐终端PSX正式上市。

而在2004年1月1日，PS2终于进入了中国大陆。

2003年发生的那些令玩家们心潮澎湃的事件，无论是新闻、软件或硬件，它们所造成的效应都将在2004年真正得到展现。

如今，任天堂和索尼都已迈入了中国游戏市场，而微软也对此虎视眈眈，三大巨头在中国的激战之日应不久矣。而另一方面，国家对电子游戏这一事物的观念转变也给了中国的游戏人及厂商们极大的鼓舞。

也许，今年将是中国游戏界的一个崭新的起点。

也正是在这一年的2月，您正在看的这本经过改版后的PS2游戏专门杂志出现了。

这是一本目前以PS2游戏为主，PS和将于12月闪亮登场的PSP为辅的杂志。而我们的目标及梦想，便是要令所有的PS2或其他"PS系"玩家在听到"电电 PlayStation"时就会在心底流淌出"家"的温暖感觉。

撰文、选稿、排版，并将各种文章编辑成杂志，这毫无疑问是我们编辑的责任，但要令这本杂志真正成为所有PS2玩家的乐园，我们需要的则是读者的支持和鞭策。决定杂志走向的并非我们，而是购买这本杂志的所有朋友，如果你不喜欢这本杂志，那我们就失去了一个重要的朋友，如果所有的PS2玩家都不喜欢这本杂志，那我也看不出它继续存在下去的意义。因此，这本杂志的优劣之处究竟在哪里，身在局中的我们也许无法清楚地看到，而将其看得最透彻清晰的，恰恰是购买了杂志的你。

这就像是一部电影一般，我们小编们处理着舞台上下的一切事务，包括灯光、道具、服装、演出，等等等等……

但是，我们并不是主角。

真正主导这场电影的……

是身为导演的你。

星罗万象

通信地址：深圳市竹子林40－023信箱

邮编：518040

Email：ddps@vip.163.com

电电PlayStation，所有PS2玩家在此集结！

科学时代 2004.2

2004年2月号下半月版 总第142期



版权声明

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

GAME INDEX

电电PlayStation

TV GAME 月刊

主办单位：海南省科技咨询服务中心
出版：科学时代杂志社
编辑：科学时代杂志社编辑部
社址：海口市公园路3号明星大厦403室
社长兼总编辑：陈日岷
副总编辑：陈松南 肖滏龙
国际标准刊号：ISSN1005-250X
国内统一刊号：CN46-1039/G3
国内总发行：济南市邮政局
邮发代号：24-165
广告许可证：琼工商广字04号
出版日期：2004年2月16日
定价：人民币10元

邮购信箱：深圳市竹子林40－023信箱 邮政编码：518040 收款人：姚美娟
读者服务：ddps@vip.163.com

在天空中

自从去年11月19日的那次新闻发布会后，无数人都在关注着SQUARE ENIX何时才会公布《最终幻想XII》(以下简称为《FF XII》)的后继情报。日前，在《FF XII》官方网站进行更新后，曾在那段影像中出现过的两位角色的真实身分终于浮出了水面，而担任本作建模、图像总括工作的皆川佑史与担任人物设定一职的吉田明彦也谈起了自己对这两名角色的看法以及其他的一些事情。

现在，就请大家跟随我一同进入依瓦利斯世界那个波澜壮阔的时代中吧……





文：星罗万象

制作阵容

监制／导演	松野泰己	人物设定	吉田明彦
剧本	松野泰己	建模、图像总括	皆川佑史
演出监督	秋山淳	背景原画设计	上国料勇
美术指导	皆叶英夫	音乐	植松伸夫＋崎元仁
3D场景美术指导	吉田明彦	制作总人数	约120人

PS2 最终幻想XII 预定2004年夏发售／价格未定 开发度
SQUARE ENIX RPG 记忆容量未定 70%

FINAL FANTASY XII
ファイナルファンタジーXII

自由翱翔的空贼二人组

各种各样的谜之往事



吉田：在宣传画（左页）中央飞翔于空的飞空艇的主人就是巴尔弗雷及芙兰。目前身为拍档的两人总是会一同行动，而芙兰右手拿着的便是巴尔弗雷的爱枪，两人对对方都抱有极深的信赖感。

皆川：不受"国家"这个名词束缚的他们对于帝国来说属于无法无天者，现在两人的身分都为空贼（空中海盗），不过在他们身上还隐藏着各种各样的谜之往事。



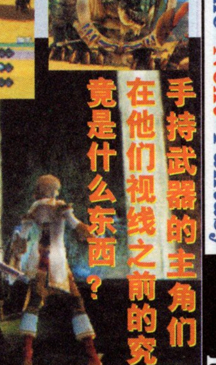
FINAL FANTASY XII

隐藏着众多谜团的移动和战斗画面 那究竟是些什么秘密呢……

本次公开的移动和战斗画面共有右方两张和下面的一张共三张图。值得注意的是，从这些图和公布的影像中我们几乎看不出地图和战斗画面的区别，难道说……

此外，在移动画面上可以自由操作视角，这点早就得以确认，从这些新图及影像上我们也可以看出这种设定的魅力。





←↓出现于主角面前的巨大恐龙，不过曾在之前的战斗画面中登场的神秘之轮这次并没有出现。

手持武器的主角们，在他们视线之前的究竟是什么东西？

→将各自的武器紧握于手中的3人。看起来这像是会在某段剧情中出现的战斗准备画面。

光拍摄照片就非常辛苦了



皆川：整个大地图画面感觉做成了实际大小，视点也可以自由旋转，制作班底要做出这些背景来也是非常辛苦啊。（笑）关于战斗画面，虽然有很多人说从画面背景中看不到什么相关信息，但是我们已经尽可能地将所有能拍摄的地方都拍摄了。大家可以自行想象我们拍摄的时候有多么辛苦吧。



←行走于沙漠上的3人，远方的建筑物清晰可见。这次战斗会是只能3人同时登场吗？

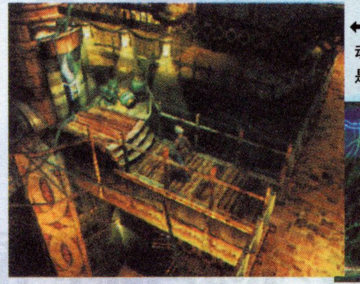
↑城市角落处的一景，梵独自站立在众多巨大建筑物之下，而透过建筑缝隙看到的蓝天白云则给人以一种愉悦的感觉。

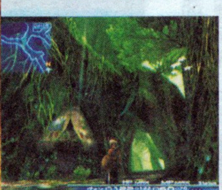
→与关押梵和芙兰的地方的整体风格及感觉很像的地方。

沙漠、地下、城镇以及各种各样的场景。

地图部分也颇费了一番周折

皆川：这次的大地图制作也是花了些心思的，能够360度自由旋转角度来观看地图画面确实是非常不错的，由于地图上的那些背景物这次需要能满足从各个角度观赏的要求，因此制作起来有些困难。当大家一起在地图上行走，尤其是拿着武器行走时，感觉非常像《FF XI》。也就是说，虽然本作不是网络游戏，但是也能够作出与《FF XI》一样广阔的地图。





←↓这是上次公开的两张移动画面，与这次的图片大概是同样的两个场所。

FINAL FANTASY XII

拥有充分的实力及丰富的经验
引导梵及爱夏前进的空贼

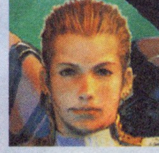
本次新公开的两名角色，一名是属于在依瓦利斯世界中被称为Hume族（人类）的巴尔弗雷，而另一名则是以兔耳为标志的维埃拉族的芙兰，与彼此的种族无关，两人为相互信赖的同伴。不属于任何一方势力，以“空贼”的身分翱翔于空的他们会将各种信息告知梵和爱夏。而两人究竟具有怎样的魅力，就让我们来听一下吉田明彦先生究竟是怎么讲的吧。

巴尔弗雷的设计概念是怎样的？

吉田：在我心目中，一直是将这个角色当成一个英雄来设计的，我不想把他设计成一个“二枚目”式的角色，要说我希望玩家注意他的地方……大概是表情和动作吧。



↓左手中指、无名指以及手腕上都戴有两色的戒指或手环，这和剧情会有什么关系吗？



↑“我最欣赏的便是巴尔弗雷的相貌了。”（吉田语）

巴尔弗雷 Balflear

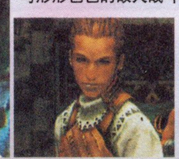
无国籍无组织束缚的风一样的男子。虽然以盗窃为生，但由于他的偷盗对象都只为伤天害理之人，因此人们才会将其称为“义贼”。喜欢喝酒及与女孩搭讪的他与搭档芙兰乘着飞空艇盘旋于世界各地，而在机工士（精通机械的人）界里，他的技术也堪称首屈一指。

目标为恶人

巴尔弗雷全身上下有着一些小的装饰品，那也许便是他从恶人手中获得的战利品。不过，因为是出场很多的角色，所以在为他做建模时便做成了简单的剪影和容易活动的样子。



←武器为喜好使用的枪支，这就是他与形形色色的敌人战斗用的工具。



←在这几张图中我们可以看出，巴尔弗雷的表情非常丰富，这大概也就是吉田先生提醒我们注意这一部分的缘故吧。





在好像是迷宫的场所中，对于缺乏战斗经验的主人公梵来说，巴尔弗雷无疑扮演的是一个引路者的角色。

面露不屑神情的空贼

值得信赖的坚强女性芙兰

吉田：芙兰是一个值得依靠的坚强女性。虽然爱夏是从背姿开始设计的，但由于之前已经有了维埃拉族的设定，因此这次的芙兰是从脸开始设计的。所以不能说所有的角色都是从背姿开始设计的哦，不过一般的维埃拉族还是从背姿开始设计的啦。（笑）



←"芙兰是一身轻装上阵，因为要追求速度，所以她身上除了弓箭外没有其他什么装备。"（吉田）



《FFTA》中的维埃拉族



之前曾在《最终幻想战略版ADVANCE》中出场的维埃拉族成员都为女性。相比起一些活跃或者被压迫的亚人族来说，维埃拉族是与世无争的。



→"'白发'是《FF XII》中维埃拉族的象征，比起人类来，维埃拉族的身体素质及运动能力要强许多。"（吉田）

←"由于《FFTA》是漫画化风格，所以将维埃拉族做成《FF XII》这样的真实化还是很花了一番功夫的。"（吉田）

さすがに私でも無理だったわ

芙兰 Fran

巴尔弗雷的搭档，对各种武器（尤其是剑术）及格斗技巧都非常精通的维埃拉族战士。同样擅长于机械的她担任的是飞空艇机械维护师一职。

身上有着众多谜团的维埃拉族女战士

ミストを感じる…か

↑隔着一层铁栏对话的芙兰和巴尔弗雷，而在交谈中出现的"MIST"一词与剧情大概有着莫大的关联，不过就连皆川都对其含义不太清楚。



←↑与巴尔弗雷不同，芙兰身上很多的特殊部位，包括衣着、饰物，还有耳朵等都很复杂，可以说是用来测试复杂模型的。所以芙兰的建模比起前者要多出很长时间。

巴尔弗雷信任的搭档

由于维埃拉族的寿命比人类要长得多，因此她的年龄不详。不过，她与巴尔弗雷超越年龄及种族界限而成为相互信赖的同伴这一点则是不争的事实。



↑听到梵对芙兰有所怀疑后，巴尔弗雷似乎显得有点生气，这更显出两人关系之亲密。



↑背姿很性感的哦。



↓从表情和话语中都透出一份坚强。

FINAL FANTASY XII

拥有辽阔疆土的两大帝国，以及爱夏的祖国，塔鲁马斯卡王国

在形形色色人种及种族共存的依瓦利斯世界中，有着众多的国家。而拥有对巴兰迪亚大陆支配权的强大军事国家阿尔盖迪亚帝国，拥有对奥达里亚大陆支配权的罗扎里亚帝国，以及位于两块大陆之间的小国塔鲁马斯卡便是其中的三个。下面，就让我们来一同了解一下这三个国家吧。



↑从高台上的大钟内眺望塔鲁马斯卡王国的都市街道，能清楚地看到宫殿、行政机关以及各种美丽的建筑物，但当战争降临后，这一切也都变为了虚无。

依瓦利斯诸国

与罗扎里亚帝国处于常年战争状态的阿尔盖迪亚帝国为了战略价值考虑，对处于两国回廊位置的塔鲁马斯卡展开了侵略战争，并很快令其亡国。不过地下解放组织一直在暗中继续进行着对帝国的抵抗。



开场动画中的情景，这会是阿尔盖迪亚的飞空艇侵略塔鲁马斯卡的一幕吗？

各国之间的关系

阿尔盖迪亚帝国

巴兰迪亚大陆的支配者，与罗扎里亚帝国处于战争状态。



侵略

塔鲁马斯王国

爱夏的祖国，目前处于阿尔盖迪亚的支配下。

战争中



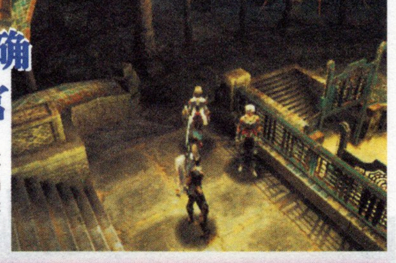
罗扎里亚帝国

奥达里亚大陆的支配者，详细情况不明。





迷宫？还是……



←梵站在一条狭窄的道路上，周围的建筑物是由橙色和绿色搭配而成的，建筑物里究竟是什么东西呢？

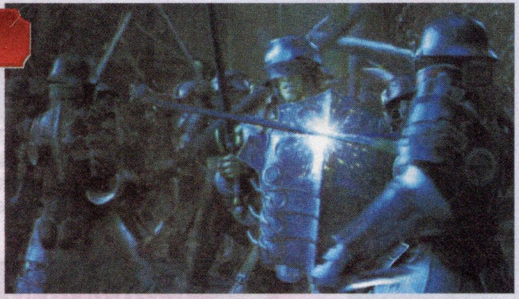


这里看来确实是迷宫

→在梵他们所在的这个建筑物内，有许多石制的楼梯和榻榻米地板。远处的房间光线非常昏暗，空无一人。

塔鲁马斯王国

依瓦利斯世界存在的无数小国之一，由于它所在的地理位置拥有着极为重要的战略价值，因此遭到了阿尔盖迪亚帝国的侵略。爱夏是塔鲁马斯卡的王位继承者，在这场侵略战争中，同时失去了祖国和亲人的她加入了解放组织，勇敢地投入到了反帝国的战斗中。



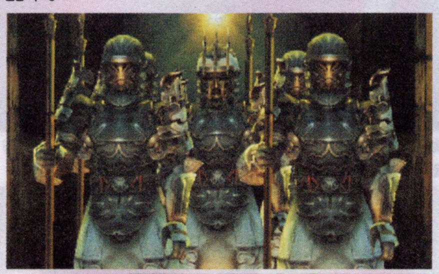
↑开场动画中的场景之一。从盔甲和盾牌的形状来判断，最右边的应该是阿尔盖迪亚兵，而拿着盾抵挡其进攻的则是塔鲁马斯卡兵。

国王？还是军队的指挥官？

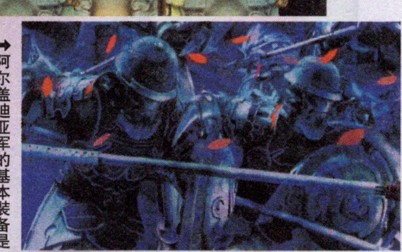
←↑这也是开场动画中的一幕，持剑指向高空的银发少年无疑会是游戏中的重要角色之一。

阿尔盖迪亚帝国

依瓦利斯世界的强国之一，有着超强大的军力。为了扩大自己的版图，他们与邻接大陆的强国之一——罗扎里亚帝国之间展开了常年不断的战争。而为了在这场战争中占据优势，他们才会侵略塔鲁马斯卡并将其纳入自己的支配下。



←阿尔盖迪亚士兵团盔甲的设计给人一种压迫感。



→阿尔盖迪亚军的基本装备是长枪与盾，装备精良的他们有着令人感到恐怖的破坏力。


剑持于战士之手
石拥于战士胸前
将逝去之记忆凝刻于剑
锻造之技赋予石间
一切之一切
自剑起始
以石继延
现在，来讲述故事吧……
戦士は剣を手に取り 胸に一つの石を抱く
消えゆく記憶をその剣に刻み
鍛えた技をその石に託す
物語は剣より語られ石に継がれる
今、その物語を語ろう・・・
The "Zodiac Brave Story"
SQUARE PRESENTS
FINAL FANTASY TACTICS
《FFXII》的开篇语正是PS上《最终幻想战略版》的片头动画中出现的那一段，松野果然会偷懒……



之所以选择新车“焚里尔”，是否有什么深意呢？

在几个月前野村哲也接受记者采访时，他曾称“焚里尔”的某些设定将会令人大吃一惊。担任这辆克劳德专用车造型设计一职的是竹谷隆之，而车头处装载的六把剑则是“焚里尔”最大魅力之所在。

神秘之敌袭来，“焚里尔”车头突分、6把利剑出现！

驾驶着爱车“焚里尔”奔驰于暗夜中的克劳德，看其急切的表情，似乎是很着急想赶去某个地方。

从“焚里尔”车头处出现的六把剑！“什么？哪一把……我想，应该全部都可以使用吧……”（野村）

之前的同伴 AVALANCHE 首领再度登场

豪爽正直的男子 巴瑞特

在《最终幻想Ⅶ》（以下简称《FF Ⅶ》）中曾与克劳德、蒂珐等人一同并肩作战的老友也将出现于《再临之子》中。右颊的伤痕、强壮的体魄、还有那安装于右臂上的枪械……巴瑞特又回来了！而且……头发似乎也少了……不知他的养女玛琳现在情况如何呢？

还有，浮在夜空中的那个红衣男子，难道会是文森特吗？还是让我们一起等待续报的降临吧。

月夜漂浮于空的神秘黑影

在清冷的月光下出现在半空中的神秘男子，从图片中我们依稀可以看出他的两个特征：红色的披风，黑色的长发，难道说……“自己想象一下他是谁吧。”（野村）

反神罗组织AVALANCE（雪崩）的首领，是个面恶心善的男子，曾与克劳德一同阻止了萨非罗斯毁灭世界的阴谋。他的右手由于神罗的关系而残废，而装上的枪械则代表了他对神罗的愤怒。

经过改造的右臂

我们从这张图上可以清楚地看到，巴瑞特的右手枪械比起《FF Ⅶ》来有着很大的差异。“在影片中，你可以看到这支右臂进化后的力量。”（野村）

两年后的巴瑞特以及红衣的男子

此次巴瑞特的形象也是焕然一新。“我并没有为巴瑞特画如克劳德那样的特制全身像，不过，因为我觉得他如果看到克劳德那副样子后一定会摆出这个姿势，因此就这么画了。（野村）

在那个银色的暗夜中，克劳德遭到了 3 个少年的袭击……

这不是游戏，而是以 DVD 影像作品登场的新作

延续《最终幻想VII》，感动再临！！

战斗开始！

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

DVD	最终幻想VII 再临之子	预定 2004 年夏发售／售价未定
	SQUARE ENIX	映像作品

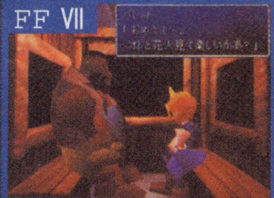
预定于今年夏天登场的由全 CG 构成的 DVD 作品《FF VII 再临之子》最近又公布了全新情报。在《FF VII》故事结束2年后，虽然世界已经恢复了和平，但人们受到了新的事物的威胁——“星痕症候群”。突如其来的这场传染病再度令人们陷入了惊恐中。而此时，一直过着孤独平淡生活的克劳德在工作中突然遭到了3个少年的袭击。3人的面容都与“那人”惊人地相似，他们的真正身份究竟是什么？在这次新公开的情报中，一个（两个？）令人怀念的身影又出现在了我们眼前，夏天……已经不远了……

制作阵容

职务	姓名
导演	野村哲也
CG 导演	野村武志
剧本	野岛一成
美术导演	直良有佑
作曲	植松伸夫
CG 制作人	桥本真司

曾并肩作战的伙伴们……

在两年前那场战斗结束后，克劳德与同伴们分手而开始独自生活，而在《再临之子》中，这些老朋友也将重返我们的视野，并展开这次与他们密切相关的壮大冒险之旅。



巴瑞特焕然一新的服装

左图那位便是前作中的巴瑞特，在经过对比之后，玩家可以清楚看到他上衣的区别，而设计这套衣服的便是直良有佑。

记忆？

现实？

这大概是新情报中最让人惊异的一幕了，相信玩过前作的朋友都不会忘记在这个地方究竟发生了些什么。这究竟只是克劳德的回忆？还是……

3人的少年 暗夜



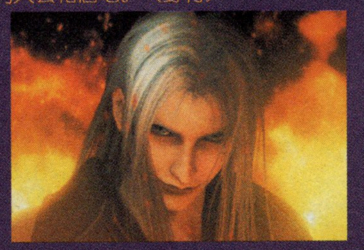
似曾相识的银发少年们……



在那个寒冷刺骨的深夜中，克劳德的眼前突然出现了3名银发少年的身影。伴随着淡淡的冷笑，他们将枪口对准了金发的少年。他们究竟是什么人？“现在我不能告诉你他们的真实身份，不过，这一幕是在克劳德想再度去‘那个地方’的途中发生的。”（野村）密集的树木，以及那映入眼中的独特岩石，这里难道是……

拥有银发及魔晃之瞳的少年与萨非罗斯有何关联？

银色的头发，还有那明显是浸泡过魔晃之人才有的瞳孔之色。当我们看到这几位少年时，都仿佛感到萨非罗斯再度降临，两者之间有什么联系吗？“大概我就是说没关系，也没有人会相信吧。”（野村）



盯着克劳德的他露出了不屑的笑容，从外表上看，这个短发少年大概只有20岁左右。

3位少年所持的武器都已公开

两个少年都拿着剑状的枪支，它有什么特别之处吗？“不，只是普通的枪而已。它是一种有着剑的形状，名为‘VELVET NIGHTMARE’的二连装枪。”（直良）从他们与克劳德交战的画面看来，似乎设计上有些不同啊。“实际上，在进行接近战时还隐藏着另一把名为‘DUAL HOUND’的武器，它还兼备有电击枪及盾牌两种作用。”

长发少年举枪指向克劳德，如果不注意的话，粗看之下很容易将面容清秀的他误认为女性。他也大概是20岁左右。



10余岁的少年，谨慎的双刀使

“少年手中被称为‘双刃’的两把剑分为通常的剑以及黑之影刃，两者交错使用会极大地迷惑对手。而且，即使对手能从其手下逃生，它所留下的伤口也无法进行应急处理，是极为可怕及令人唾弃的兵器。”（直良）至于他是否持有枪则不明朗。

第3位便是站立于神罗大厦前的双刀少年

这就是在作品最初公布时出现的那位与克劳德刀刃相拼的银发男子，而他也是最有“萨非罗斯感”的一人。

➡按照设定，这个少年只有10岁左右，但从他的表情上我们怎么也不敢相信这一点。

2年后的《FF Ⅶ》的世界是什么样子呢？

在前作中，克劳德将世界从萨非罗斯及陨石的威胁下拯救了出来，但他也为此失去了自己最重要的人。米德加尔特在那场浩劫中受到了猛烈的冲击，现在已是满目疮痍。从照片上看来，怎么也看没有复兴的迹象。



⬆碎瓦、飞鸟、废墟，无论怎么看，这里都不像是有人住的样子。

这个地方……忘却之都？

从树林的样子、建筑物，以及湖的样子看来，这里是忘却之都的可能性非常高，但详细情况不明。3个少年与克劳德交战的场所应该就在这附近。

显露出超强实力的银发少年！



短发少年右手拿着的武器名为"バイルバンカー"，装着于右腕上，是主要用于接近战的武器。

残像效果的秘密

"现在大家看到的这种残像实际上经过了是各种各样的特殊处理，在动画制作阶段利用专用工具制成的。每秒出现的残像数量高达480个。（野末）

肉眼无法企及的神速！

以人类的视力而言，那是永远都不可能看清的动作，留在人们视网膜中的只有那在零点零几秒前出现过的残像。



他们的目的究竟是什么？

降临

与那个人相同的冰之瞳……

"自少年之手放出的原创魔法，3个非常强大的敌人……就为了这些，也请期待本作正式发售的那一天哦。"（野村）

NEWS TIME 业界新闻

事件 EVENT 2003年，PS2游戏销量创造历史纪录

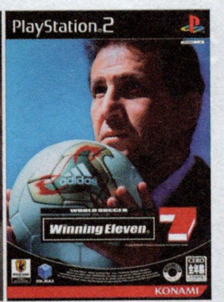
SCEA于今日宣布，在2003年内，PS系列的游戏软件共销售了将近1亿份，销量创了历史新高。这主要应该归功于PS2软件的大卖势头，比起2002年，去年的销量增长了24%。而根据NPD Funworld的调查结果表明，PS系列平台去年创造的产值共约50亿美元，竟然相当于去年整个游戏业总产值的百分之六十多。

NPD Funworld的调查还表明，2003年，PS2的软件销量高居业界榜首，创造产值近30亿美元，比第二名的竞争者高出了3倍。而高达8000万的软件销量也使得PS2目前的软件/硬件比达到了业界前所未有的12.4比1。

此外，SCEA还公布了目前关于网络方面的情况。截止2004年1月，北美大概有240万台PS2在进行网络游戏，并且PS2网络玩家的数量还以Xbox网络游戏玩家三倍的数量在不断增长着。现如今，PS2已经拥有了最大的网络游戏玩家群体。







事件 EVENT PS2销量冲破7000万大关

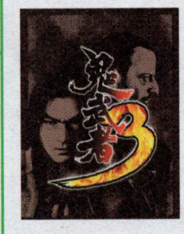
根据SCEI统计，自2000年3月4日PS2在日本发售起，截至2004年1月9日，全球PS2主机销量已经冲破了7000万大关，市场占有率超越了80%。这距离PS2全球出货量突破6000万台只相隔约4个月，另一方面，迄今为止在全球范围内PS2共发售了2900多款游戏，销量超过了5亿张。

PS2累积出货量(截止2004年1月13日)

日本及东南亚：1618万(发售日：2000年3月4日)

北美：2926万(发售日：2000年10月26日)

欧洲：2456万(发售日：2000年11月24日)



软件 SOFTWARE EyeToy又有新花样





自从去年年中发售以来，《EyeToy》目前在全球范围内的销量已经达到了240万套，对于这款改变了人们游戏方式的作品，所有玩家都对其表示出了浓厚的兴趣。除了将在欧洲推出以音乐为主题的第二款对应EyeToy的游戏《EyeToy:GROOVE》以外，在近日，与SCEE一起开发的DISMASK又为该产品研究了出新的技术，玩家将能够把自己的模样通过拍摄两张照片制成立体模特。而这种技术不仅针对《EyeToy》，而且也可在其他游戏中登场。玩家甚至可以把自己的相貌档案保存在记忆卡中，通过记忆卡，将玩家形象的数据再传递到其他游戏上去也不是不可能的。利用该技术开发的第一款游戏预计将于今年七月登场亮相。





软件 SOFTWARE 《鬼武者3》并非系列的完结

一直以来，稻船敬二都在各个公开场合中强调《鬼武者3》将会是系列的完结篇，但如今CAPCOM的某项举动却让人们对他的这席话产生了怀疑。那就是CAPCOM新注册的两个网页名——www.onimusha4.net以及www.onimusha4.com。CAPCOM果然不会轻易放弃这个百万级的系列。从目前的情报看来，稻船说的"系列完结"指的应该只是"信长篇"吧。

事件 EVENT 连邦成为国内第三个PS2软件发行商

2月16日，连邦公司正式宣布索尼已与连邦正式签订了关于PS2软件代理的协议。至此，连邦成为继晶合、中青旅创格之后的第三个国内PS2软件发行总代理。其实在今年2月初，连邦就已经同索尼方面方面确定了意向，不过因为春节才拖到现在。

连邦目前代理的这款游戏的名称和相关内容目前还不便透露，索尼方面将会统一发布消息。据称，该款游戏目前已汉化完毕，正在等待政府部门的审核，不过何时能正式发布还无法确定。

事件 EVENT

SQUARE ENIX 最新业绩公布

近日，SQUARE ENIX公布了其最新的业绩表现。在这次的连结业绩中，SQUARE ENIX的销售额为407亿日圆，营业利益为75亿日圆，经常利益为69亿日圆，纯利益为41亿日圆。在这次的四半期中，各事业几乎都按照原定计划在推进着，其中出版事业的漫画《钢之炼金术师》（连载于SQUARE ENIX旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》）已经成为SQUARE ENIX的重大收入来源之一。目前这套漫画已经累计800万部，同时也得到第49回日本小学馆漫画赏中少年漫画部门大奖；而PS2版游戏《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》推出后也已经有了20余万套的销量。至于在通期方面，目前都维持之前的预估，销售额预估为650亿日圆，经常利益为140亿日圆，纯利益为81亿日圆。此外，由于去年DigiCube的破产，也使得权益法（Equity method）投资预计损失7亿6000万日圆。

除此之外，SQUARE ENIX也公布了其2004年第三、四半期各部分的销售额状况，其中单机游戏方面223亿7000万日圆，通期计划343亿日圆；网络游戏70亿2000万日圆，通期计划88亿日圆；手机内容19亿日圆，通期计划30亿日圆；出版65亿5000万日圆，通期计划68亿日圆；其它28亿日圆，通期计划31亿日圆；合计407亿1000万日圆，通期计划560亿日圆。



软件 SOFTWARE

《生化危机4》震撼新情报


resident evil

trance. Are these people infected by a parasite? Is it an alien invasion? Is it terrorists? Mikami promised us that Resident Evil isn't going sci-fi, but he was unwilling to unveil why these humans are after you.

At this point in our visit, we actually got some hands-on time with the game. Like previous titles, you use herbs and sprays to replenish health, but you quickly realize that the world is a completely different place.

For one, you are outside and the level is not only incredibly gorgeous (in fact, this game is easily the best-looking GameCube title we have ever seen), but completely wide open. There are no door animations to sit through. No computer generated pre-rendered cutscenes. Everything is done in-engine, and the areas only feature a few very brief loads.

As we head down the road towards the village, we come across bear traps and laser trip-wires that the player must avoid, and finally get our first chance to blast an enemy or two. Aiming is simple, and we happily discover that an accurate headshot gives the player a satisfying "exploding melon" animation. That's not the only hit zone the game has to offer, either. The enemies display a wide array of animations. Shoot a walking villager in the foot and he hobbles, hit a running villager in the foot and he collapses to the ground. All the major appendages react realistically to an assault from the front or back, left or right.

Another technique we picked up on is that if you shoot a villager and then quickly close the gap between you and your prey, the action button will pop up and let you deliver a hard kick to the chest.

Upon reaching the village, you can hear the people (if they can still be considered that)

32 GAME INFORMER

在1月28日，CAPCOM在美国拉斯维加斯举行的新作发表会上正式公布《生化危机4》将于2004年内发售，并称本作将在游戏画面及游戏系统上有着极大程度的进化，而NGC仍然会独占该款游戏。在这次新作发表会之后，日本的证券机构将CAPCOM的等级评价由“B”级升到了“A”级，理由是他们预测CAPCOM在2004年将要发售的《生化危机4》将会达到全球180万套以上的销量。而只过了几天后，通过美国游戏杂志《GameInformer》对这款游戏的头条报导，玩家们也终于得知了《生化危机4》那令人震惊的改变。

游戏的特点可以归结如下：

本次玩家可以选择以第一人称视角或另外两个新视角中的一个来进行游戏，这些视角和传统的近距离第三人称视角有少许区别。

《生化危机4》必须要用16：9的电视才能全面表示，如果玩家的电视不支持16：9的话，游戏将以一般的DVD电影方式在画面上方和下方用黑框来填充画面。另外，游戏还支持480p。

在第三人称视点时，利昂将位于画面的左侧。如果利昂不在画面中的话，那么感觉就像是自己亲身投入到游戏中一样。

操作方式与以前无太大区别，但玩家的体力和弹药此次会在画面中表示，这样就无需切换至状态画面了。

还有，游戏视点也将会是全新的，虽然操作还是一样，但玩家会感受到完全不同的玩法。

故事方面

《生化危机4》的故事发生在《生化危机2》的6年后。

在这个时代中，安布雷拉公司已经不存在了，而丧尸也是如此。

利昂被总统雇用保护他的女儿，而在工作之前，她感觉到“全部的村民都发出令人毛骨悚然的声音，并追踪着利昂”而被诱拐到南美的一个村庄中。

《生化危机4》将是一个完全开放的世界。（是否意味着本次玩家无需再遵循“找到钥匙或某样物品才能进入下一个场所”的规则？）

开门的场景和预渲染帧将不再存在，游戏中所有的事物都是即时渲染的。

读盘时间非常短。

敌人会对身体受到伤害的地方作出反应，比如说如果攻击敌人腿部的话，他的行动就将变得缓慢。

身为敌人的村民并不是没有智能的丧尸。他们装备有镰刀、斧子和叉子等锋利的武器，有时甚至会将武器扔过来攻击玩家。

那些被丢出的武器是可以被击落的。

本作多出了一个动作键，比如说，你在射击了敌人后可以迅速走过去朝他的胸口来上一脚。或者为了防止敌人的袭击，可以找一些东西挡住必经之路。如果敌人从梯子上爬下来也可以选择推倒梯子。

在游戏后期的舞台里，利昂会身处在非常黑暗的环境中，如果没有月光照射的话，你将无法看见任何东西，当然也包括敌人。

村民们非常聪明，到游戏后期更是如此。譬如说，你向其中一个村民射击的同时，另一个村民会走过攻击你。又或者是会在受到攻击时先是逃跑，而当你追着那个村民的时候，说不定会步入敌人布下的陷阱。

而在2月15日时，关于《生化危机4》的新情报又有传出，不过此次并未得到确认。

在游戏的后期，你将会发现真正的丧尸。

另外，你也将会发现安布雷拉公司的情形与传闻中截然不同。

这款游戏的长度将是系列之最。

在游戏中，利昂将与克莱尔相遇。

下周，一个全新的预告片将会出现在CAPCOM的官方网站上（也就是说，在本刊发售时，玩家已经可以确认这些消息的真假了。）

新作直击

目标是天空都市

文：夜火

イリスのアトリエ エターナルマナ
Atelier Iris -Eternal Mana-

PS2	依利斯之工作室 久远玛娜 预定 2004 年 5 月发售 /6800 日元	开发度
	ATLUS RPG 记忆容量未定	70%

利用炼金术调合出各种各样道具的“《工作室》系列”公布新作——《依利斯之工作室 久远玛娜》。本作将会新加入“玛娜”调合的系统，而且把整个游戏的类型变成了“炼金术RPG”。这次为大家报道第一次的情报，其中会放出大量新角色的资料，当然也包括新系统的介绍，大家不要看走眼哦！

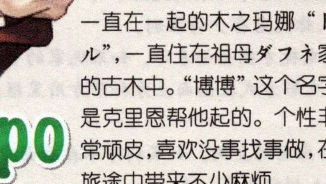
丽达・布兰西莫 Ryta-Blanchimont

本作的女主人公。住在カボック村以帮助他人赶走怪物为生。16岁，职业是“ガルガゼット”。性格天真烂漫，且十分开朗，拥有“任何人都会远离她”的能力。

克里恩・捷司林 Krein-kiesling

本作的主人公。是一位有名的炼金术士ダフネ的孙子，并继承了许多祖母教导下来的知识。能感受到世界上所有的玛娜之力并与它们说话。游戏初期是一位不太爱说话的男孩，后来因与女主人公的相遇而慢慢改变了性格。

博博 Popo



从克里恩小时候开始就一直在一起的木之玛娜“ドル”，一直住在祖母ダフネ家的古木中。“博博”这个名字是克里恩帮他起的。个性非常顽皮，喜欢没事找事做，在旅途中带来不少麻烦。

新的冒险之旅开始了！

少年与少女要把闭锁的天空之门打开

レガルザイン，一个充满了玛娜精灵和力量的世界。也是构成世界中所有形状的源泉，在这个世界中居住的人都会受到玛娜保护。有名的炼金术士ダフネ所养育的17岁少年——克里恩·捷司林因为其祖母的死而踏上了超越祖母的炼金术之旅。但在旅途中受到了非常强的魔物袭击，已经快熬不住了。幸好在危机之际得到年龄相近的少女丽达救助。在拒绝了丽达的同行请求后，两人暂时分开。但最后也因为要打开通向天空之门而再次走在了一起，到达神圣的天空都市アバンベリー，究竟他们的命运会是……



在巨大的横断山崖上眺望着エスピオール平原，从这个视点望过去同时也可以看到耸立在山上的天空都市アバンベリー。

克里恩和丽达第一次见面的场景。提出带领克里恩一起走出森林的丽达是一名天真烂漫的女孩，但好像也因为这点使得克里恩不好意思。

为了能经常居住在有火和气候温暖的地方中，因此比其他玛娜拥有更高的认识度。调合炸弹系的攻击道具比较有心得。

SYSTEM CHECK 1 在地图中可以做的事！

利用水彩色的画面让地图画面表现得更出色

与一向使用2D画面制作的系列作品一样，这次采用了水彩风格来描绘地图。使用柔和的颜色所描绘出来的情景更容易让人产生幻想，有着仿佛会投入到这个画中的世界的错觉。而且在本作中操作克里恩可以做出许多丰富的动作，从而到达更广阔的空间中探索。赶快在地图中展开冒险吧！



这里是最初访问的城镇カボック，克里恩打算把这里作为据点，然后向着天空都市アバンベリー进发。

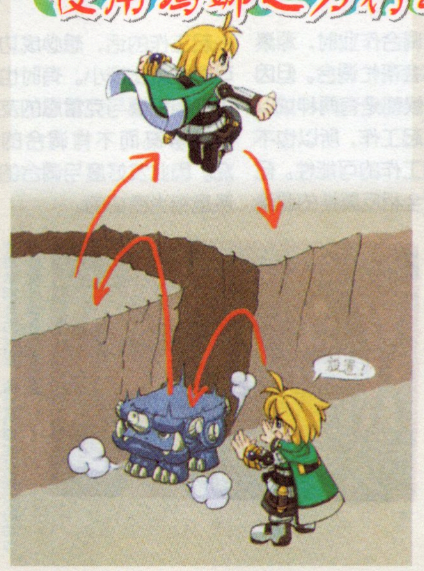
以水彩色的3D效果表现出来的地图，简直就像是画本一样充满着幻想，体现了克里恩的壮大冒险诗歌。



使用玛娜之力行动的克里恩登场！



主宰岩石和地面等岩素的构成。性格有点倔强，经常避开人类和相关的话题。调合状态变化和回复道具比较有心得。



随着故事的发展，克里恩甚至可以借助玛娜的力量装备在身上，做出各种各样的动作。除了类似“点火”、“跳上高处”这些普通的动作外，还可以做出“飞上天空”等丰富的动作。在这些动作的驱使之下，就可以破解地图上一些到达不了的地方和隐藏的宝箱位置等谜题。



发现了木箱堆上有一个宝箱！利用破坏木箱或者跳上木箱的技能都可以拿到！

SYSTEM CHECK 2 这次的炼金术系统是与玛娜一起的“玛娜调合”！

一共有 14 种性格各异的玛娜登场

世界中的玛娜都是到处分散居住的。它们像人类一样拥有感情，也会帮助炼金术士们调合。玛娜们都有自己的称呼，像“水之玛娜”、“火之玛娜”等等，给他们调合相应属性的道具会更容易成功。比如让炎之玛娜“ウル”调合定时炸弹“フラム”会非常有效率。但如果给水之玛娜“ニンフ”调合的话则很难成功。但调合回复药就能一下子成功。但也有一些玛娜性格比较怪，很难会帮忙你调合的。



与主宰岩石和地面等岩素等构成的岩元素ディエメア相遇，虽然性格有点顽固，但如果取得了它的信任后便会绝对忠诚。

与炎之玛娜ウル对话时的场景，不要看它身躯小，脾气却非常暴躁，不过它非常乐意与主人公一起到世界中冒险，寻找其他的同伴。



支配全世界的动植物和生物的根源。看起来一点感情也没有，冷冷的感觉。与生命有关的道具调合是她的得意技能。

取得破坏、还原后的元素！

为了能让玛娜调合道具，就必须使用道具之源“源素”。反复收集这些源素也是炼金术士的工作。源素散落在世界各地，只要破坏了某些物品便可以得到。破坏一些珍贵的物品和难得到的物品就可以获得高级的源素，而且还有机会让该源素的玛娜成为同伴。



把地图中的道具还原成源素。这样就可以把塞在路上的石头变成岩之源素了。



与玛娜们的对话和友好度会影响调合的结果？

在进行调合作业时，源素对应的玛娜会帮忙调合。但因为有很多时候都是有两种或以上的玛娜一起工作，所以也不排除有共同工作的可能性。但如果两种完全相反属性的源素一起工作的话，想必成功的可能性就比较小。有时也会出现因玛娜与克雷恩的友好度不够高而不肯调合的情况。因此友好度与调合的关系是相当密切的。





玛娜调合中的画面。玛娜们会在画面中转动，并表示调合的过程，通过玛娜在过程中的动作可以看出调合的成功率。





调成出“ぴこぴこハンマー”的同时，对应的玛娜也会相应增加友好度。但如果失败了的话……

SYSTEM CHECK 3 对位置和行动顺序非常重要的“COST TURN BATTLE”

各种各样的战斗设定，让行动顺序简单化

战斗时会根据玩家所选择的行动而定下相应的发动时间，这种就是可以随行动做出相应变化的系统“COST TURN BATTLE”。比如说，选择了威力小的通常攻击，那么其行动所需要的时间便会很短，可以在短时间内攻击数次。也可以选择威力大的攻击，但会消耗比较长的时间。敌人的行动也遵从着这个战斗系统，因此玩家在对付一些BOSS级怪物的大伤害攻击时可以采用小攻击增加它们的发动时间。





变成了这种战斗方式后让整个战斗变得更激烈，更有格斗游戏的味道了。



使用描绘细致的角色战斗，再加上大量的华丽必杀技，实在是太爽了！



组成气体的元素玛娜。可以创造出属性攻击系的道具和防御道具，是非常实用的角色。

不仅是炼金术士！！以后还会公布更多《工作室》的情报！！

上面介绍的登场角色、玛娜调合系统和战斗系统等东西在《依利斯之工作室》中只是一小部分的内容。还有许多秘密需要大家去慢慢探索。那么究竟系列作品的老角色会不会在本作中登场呢？以后我们还会继续介绍更多的东西的！请大家期待！



无论去到哪都会见到的武器店大叔。随着故事发展卖的东西也会有所改变。

超级ぷにぷに登场，但这个大小也太可怕了吧！

MANA File005

木

ドウル

在树木等自然物中存在的木素玛娜。对人类和相关的东西都抱有比较大的兴趣，性格也非常活泼开朗。制作回复系的道具比较在行。

除了玛娜调合外还有其他的方法？

这次所介绍的调合道具方法都是与玛娜息息相关的。但在本作中还会有不需要玛娜也可以调合的方法哦！不过这个方法到现在还是未公开的部分，究竟是怎么样的呢？请大家密切留意本刊的介绍吧！

使用源素调合道具的画面与玛娜调合明显有所不同，但似乎在这里调合的东西都是几种一起的，这究竟是……





“うに炸弹”完成！这样一来还需要其他玛娜调合吗？

新作直击

洛基

スーパーロボット大戦MX

随着主人公的公布，期待也不断提升。可以选择超级系或真实系的机体，那么分支路线会如何变化呢？谜团又增加了。

PS2	超级机器人大战 MX 预定 2004 年 5 月 27 日发售 /7980 日元	开发度
	BANPRESTO S・RPG 记忆容量未定	75%

与你并肩作战的热血战士！羑《MX》

Check 与《第2次α》同样的对话场面

系列中必不可少的对话部分，这次会像《第2次α》那样采用同样的方式来表示。画面的上下两边是对话的角色，表情变化丰富。对话窗口呈透明色，能够轻易看到背景。



图中是两位主人公的对话场面，似乎两人正在吵架呢……



宇门博士和义子大介的对话场面，背景是宇宙科学研究所



肯与明日香的对话，明日香似乎把肯也当成了一个傻瓜。



真实系主人公机体CERBERS

高机动战斗・炮击战用机体。以TERMINUS ENGINE作为动力源的人型机动兵器的实验机。由于要靠电池来间接驱动机体，所以机体的动作多少有些不安定。

擅长炮击战的高机动战斗兵器

续上次公布了《MX》中主要机体的战斗画面后，这次厂商公布了原创主人公及他们的专用机体。这次的主人公数量不像以前那么多，只有一位主人公及其同伴。他们乘坐的机体也只能从超级系或真实系



武器 TERMINUS CANNON

休克在战斗中，呼叫搭挡阿克娅进行支援。

休克那热血的神态出现上画面中，大炮发射！

放出全部能力！瞄准！！

武器 RADICAL RAIL-GUN

这是不是擅长射击武器的 CERBERS 的泛用武器呢？



他们就是

《MX》的原创主人公和他的搭挡

主人公 搭挡

休克·梅迪奥

来自于联邦军特别任务部队。他参加了联邦军内部的"TSENTR(俄语) PROJECT"，与阿克娅一起成为了试作机CERBERS或GARMRAID的测试驾驶员。官阶少尉。对生存下去有着无比执着的信念，虽然感情的波动极为强烈，但平常却很少开口说话。

阿克娅·肯特露姆

休克的搭挡，机体的操作员。官阶少尉。性格好强开朗。出身与休克完全相反，在士官学校时以优异的成绩毕业。但没有实战经验，并且将休克当成劲敌。为了驾驶机体，她必须穿上像泳装一样的战斗服DFC。不过她很讨厌这套服装。



的原创主人公&专用机登场!

中任选一架，相比之下比较简单明了。不过从战斗画面中我们已经可以看到，不管是选真实系还是超级系机体，该机体都能够同时乘坐两名驾驶员。两人如何配合作战也颇让人关注。

超级系主人公机体 GARMRAID

基本的设定和CERBERS相同。不过这台机体擅长接近战和格斗战。动力装置TERMINUS ENGINE是由联邦军的TSENTR PROJECT开发的。

GARMRAID

武器 FANG KNUCKLE

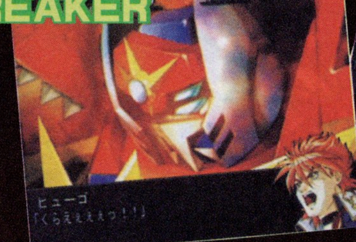


←可以从肩膀上卸下装上手腕上的武器。

中距离也可以完全放心

武器 BURNING BREAKER





必杀右手炸裂!!

↑GARMRAID的必杀武器。打开两肩的FANG GRILLE填充能量，将全身的力量集中在右手后打出去，只听"嘎吱"一声，就能贯穿对手的装甲。

Check

全多边形的地图鸟瞰图

这一次的地图画面也得到了强化。360度的回转功能得以实现，与《第2次α》一样，能够将地图放大缩小，一览整个地图的全景象。地图上的那些机体也以多边形表示，如此一来也就便于鉴别了。

海面上



←啊这里是大海上 那些是航母？不知道这是不是原著中著名的场面呢。

第3新东京市



←大楼实在太碍事了 将地图的表格表示出来并且不断回转视角的话 才能够准确辨认机体位置。

宇宙科学研究所



←敌人正在朝研究所步步逼近 不知能否顺利受住这里呢？

文：杨

新作直击

2004年《异度传说》与你再次见面！这次除了《异度传说 二章》还会为大家献上《异度传说FREAK》的相关情报。如此丰富的内容，喜欢《异度传说》的玩家一定要仔细看啊，猛料多多哦！

Xenosaga EPISODE II

ゼノサーガ エピソードⅡ

Jenseits von Gut und Bose

【善悪の彼岸】

《异度传说》一贯以其庞大的世界观、宏伟壮大的情节构成而闻名。而这次介绍的是以主人公卯月紫苑和KOS-MOS为主的事件以及战斗场景，从中大家可以了解到这两位主人公更多的事情。在前作中，紫苑一行降落在了第二米鲁奇亚，而这个地方与紫苑又有着千丝万缕的关系，那么等待她的命运将是……

PS2	异度传说 二章 善恶的彼岸	预定2004年内发售／价格未定	开发度 60%
	NAMCO／MonolisSoft RPG	记忆容量未定	
	对应PS2记忆卡		

进一步了解故事的中心人物！

STORY 故事的延续

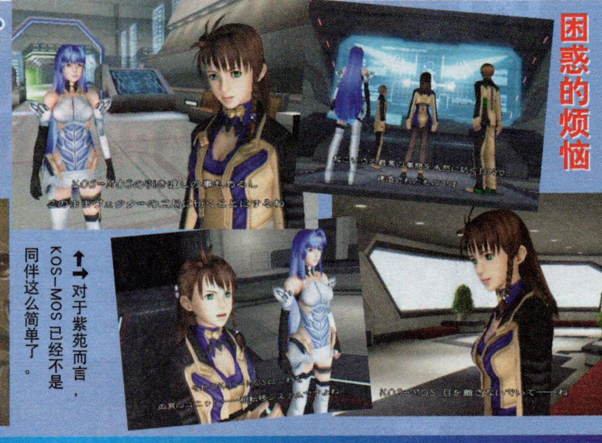
在前作的最后，紫苑驾驶货客船艾尔莎从危机中逃脱而到达了第二米鲁奇亚的港口，在接受到所属公司要求交回KOS-MOS的命令后紫苑决定与Jr.他们道别而前往公司VECTOR二局，在此我们向大家介绍的是在到达米鲁奇亚后围绕紫苑与KOS-MOS的情节，其中我们还会知道紫苑为什么会在《二章》中摘掉眼镜，这可是FANS必看的情节啊！

1 目前的目的是……

在第二米鲁奇亚的VECTOR二局，紫苑将KOS-MOS的第3种兵器武装的资料上交给上级部门，但对于紫苑而言她并不把KOS-MOS当成战斗兵器，而是看成是自己的妹妹。而对于是否交出KOS-MOS，紫苑也在烦恼中。







困惑的烦恼

➡⬆对于紫苑而言KOS-MOS已经不是同伴这么简单了。

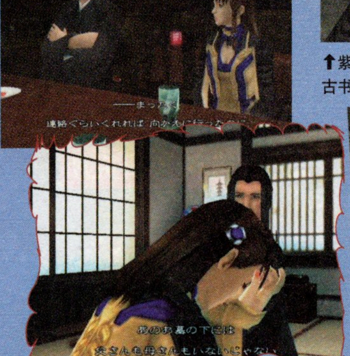
2 仁与紫苑关系

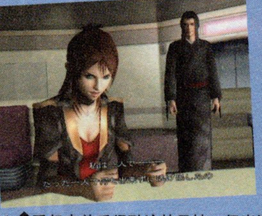
在本作中紫苑的哥哥仁也将会登场，时隔13年兄妹两人在第二米鲁奇亚相遇了。以前紫苑一直都照顾着哥哥，而这次的相见不知道两人之间会发生点什么，不过在他们之间似乎已经存在了一条无法看到的鸿沟……

时隔多年的再会



⬆紫苑回到家里，发现原本是医院的家变成了古书屋，她毫不犹豫地向哥哥提出了置疑。





⬅⬆看起来关系很融洽的兄妹，但当谈及到父母时紫苑就会不能控制住情绪，看来她还对过去的事情在意。

3 KOS-MOS与机械

众多机器人的登场一直都是该系列的传统，而在前作中KOS-MOS是没有乘坐机体的，但在本作里KOS-MOS一下子就多了两部驾驶机体，不过入手方法现在还不清楚，但想到本来就很强大的KOS-MOS还搭乘了机器人，那么她的实力会增加多少啊！不敢想象……

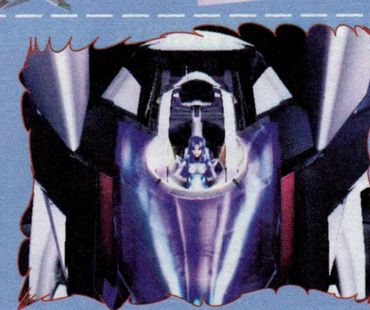




KOS-MOS调整飞行器

变形成摩托车





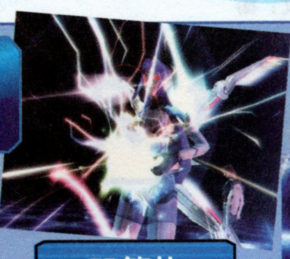
E.S.D

➡VECTOR社开发的复座式机器人，能够为KOS-MOS提供很好的支援。

BATTLE

初次公开的协力技

下面是战斗时的画面，角色们除了通常攻击之外还可以使出威力巨大的协力攻击，但是具体的使出方法现在不明确。



双管炮

↓从KOS-MOS的身体发射出向四周扩散的光线，难道是范围攻击？（"腹部光线"强化版？）





重力拳

←两人将拳重合在一起形成一个重力漩涡，利用这个重力漩涡对敌人进行伤害。



↑与前作相比又进行了强化的KOS-MOS，右手可以转变成锤子、刀刃等武器进行攻击。除此之外，前作中的超大技"腹部光线"也进行了大幅度强化。

↓紫苑可以从像箱子的物体中取出各种各样的武器进行攻击，看得出武器的造型更漂亮了。



KOS.MOS

掌握系列关键的少女

女性型战斗用人造人，以理论、确立、任务三原则为优先，设定有无条件保护紫苑的程序，是VECTOR的最强兵器。



卯月紫苑

开发KOS-MOS的实力主任技师

所属VECTOR第一开发局，有过双亲与恋人在自己眼前死去的悲惨经历，为了掩饰心中的创伤而表现得开朗好强。

MAP

进入米鲁奇亚的世界

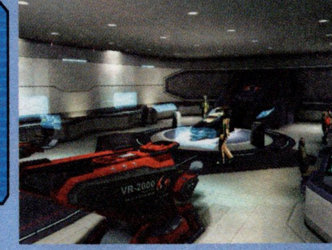
在紫苑降落的第二米鲁奇亚，除了紫苑的家之外还有紫苑的工作所属地——VECTOR，这个拥有巨大规模的复合企业的第二开发部等设施，通过这些图片我们可以看出，第二米鲁奇亚是个高度发达的地方。

VECTOR・INDUSTRY





米鲁奇亚市街



↑VECTOR企业的中心地带，这里就是第二开发部的外貌和内部，第二开发部的工作就是进行机器人和兵器的开发。

咖啡吧

←紫苑在高中时常来的咖啡屋，而且她的哥哥仁似乎对这里也很满意，据说这里的咖喱相当美味可口。

4 取下眼镜的理由

可能在看到公布的画面时大家发现在《二章》中紫苑取下了眼镜（变漂亮了啊！），而她为什么取下眼镜的情节在《二章》里是会有所交代的，而且事情的发生也有些意外……在即将降落到第二米鲁奇亚时，大家都对逃脱危机松了一口气，而就在这个时候……



↑在启动以外的时间这个飞行器是作为KOS-MOS的调整器使用的，而且这个调整器可以变形成宇宙型摩托。

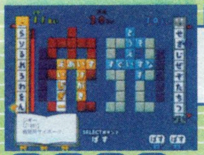


←↓阿伦与紫苑撞在了一起，然后眼镜就……





哎呀，摔碎了！



←这一撞刚好将紫苑的眼镜撞到地上摔碎了。（那没眼镜的紫苑怎么看东西，隐形眼镜？）

《异度传说FREAK》续报

《异度传说 文字解谜》游戏模式说明

在《异度传说 FREAK》续报中有一个迷你游戏，那就是《异度传说 文字解谜》。《文字解谜》本来是NAMCO的一个文字类游戏，玩法就是用日文假名拼出单词然后消去，在规定时间内消掉规定数量的单词就算过关。在《异度传说 FREAK》的这个文字解谜游戏中出现的单词全是《异度传说》里的词语，比如人名、地名、专有名词等，而且《异度传说 文字解谜》是可以进行双人对战的。游戏模式有两种，一种是在规定时间内谁组合的单词多谁就胜利；另一种就是交替摆放假名组合单词。



两人对战

作为对战部分，也有以角色名为题材的"简单"这样的难度，测试一下你到底记住了游戏中多少角色的名字吧。

相性诊断

在这个模式中输入玩家的个人资料后就能测试出玩家与《异度传说》哪个角色的性情相投，结果是否满意就不要在乎了，就当作是娱乐一下吧。





文：杨

新角色登场

今年是《去哪里都在一起》第一作发售后的5周年，为了感谢各位FANS在这5年间的支持，SCE公司将自己的形象代言游戏推出了新作——《去哪里都在一起 多罗和流星》。究竟5周年作品的真面目是什么呢？下面将会介绍本作的最新情报。

—どこでもいっしょ—

トロと流れ星

5th Anniversary 祝5周年





PS2	去哪里都在一起 多罗和流星	预定2004年4月发售／价格未定	开发度
	SCE　AVG	记忆容量未定	90%
	对应PS2记忆卡		

FANS们期待的《去哪里都在一起》的系列最新作终于发表！而且还确认了“米兹露”和“安德流”这两名新角色的存在。但有些新的情报依然是未能解开众多的谜题，比如说在公布的画面中好像还藏着不少的新角色…… 虽然这款《多罗和流星》还充满着一大堆谜题，但在这里还是给大家送上已经明确了的情报吧！

多罗
原名井上多罗，是一名非常天真的小孩，而且非常胆小。梦想是成为人类。

珍尼
非常喜欢唱卡拉OK的现代版小孩，完全不在意恋爱话题和其他人的传言。

米兹露
每句话的后面都要加上“ディア”的鹿。粗粗的眼睫毛是他的象征。

安德流
鸡型角色。从他的行为和语言可以猜到他的兴趣……

里奇
目标是成为世界第一的格斗家，是运动型的角色。拥有独特的口吻。

皮阿鲁
憧憬去巴黎的少女。花和外国语的知识非常丰富，不过也拥有很重的地方口音。

矢芝奇
为了发明而日夜埋头工作。其实个性非常顽固，什么都讲哲学。



复习时间

●让我们一起重温“《去哪里都在一起》系列”的历史吧！

在标题中我们已经说到了《多罗和流星》是系列的5周年纪念作品。那么现在就为对这个系列不熟悉的读者们介绍系列的所有作品吧！

去哪里都在一起● 1999年7月22日● ETC

可以把喜欢的单词和这个单词的意思告诉给游戏中的可爱角色们，并能通过与他们的交谈中表现出来，是“说话游戏”的第一作！利用PS和POCKETSTATION的互动成为当时的一大卖点。



▲可爱的角色是本作卖点。

小猫也一起 去哪里都在一起追加碟 ● 2000年1月27日● ETC

在第一作后追加发售的有趣作品。主人公是童年版的多罗，通过语言教学和交换名片，让系列的人气得到了再一次的提升。



▲通过一些迷你游戏让童年多罗发挥更大的魅力。

◀多罗和姐姐在充满怀旧气氛的房间里眺望着夜空，这应该是姐姐的家吧！

多罗一直抱着成为人类的梦想，与此同时，与多罗一起眺望着夜空的姐姐突然发现一颗流星，并向它许下了愿望。当发现流星的光芒越来越猛烈时，二人同时望向天空…… 游戏就是从这个情节而慢慢导入主线，然后玩家便与多罗一起开始体验充满冒险性的故事。

▶看见流星了！赶快许下3次愿望。

▶突然在窗外发出耀眼的强光，这究竟与2人的命运有什么关系呢？

一起享受对话剧场吧！

多罗与姐姐走到外面，就可以跟各式各样的登场角色对话了，故事也是随着这些对话而展开。在这个休闲自在的镇上与新旧登场的角色们见面，然后继续展开不同经历的冒险，看来会非常有趣呢！

▲看来还有不少新角色，但它的行为也太怪了吧！（汗）

▼在这里已经出现了所有的旧角色，看来要说的话还多得很呢……





跟在路上遇到的角色对话吧！

教多罗一些词语的话……

记住词组和词组意思的系统在本作中依然存在。如右图，可以输入一些词组和单字。当多罗在镇中遇到相应的场景和物品时就会说出该词组，而且这次还会在场景中的某些地方表现出来，非常有趣。

▶假名可以转换成汉字。文字的排列顺序像手机的按键一样，让人看起来更有体贴感。







▲在工厂前的白板处会看到刚才打进去的几个字……

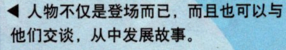
▲当然，这种情况也会在多罗的口中出现嘛！

还有许多的相遇

◀人物不仅是登场而已，而且也可以与他们交谈，从中发展故事。

▼随着对话角色的差异，谈话内容也会有所改变。







▶在公园遇到一名身穿学生装的女孩。



与性格各异的人交流吧！

事实上作为登场的话，出现“人类”的确是系列的首次尝试。无论是年青的男女都会出现在本作中，而且都拥有各自的个性。从老奶奶到准考生，让玩家能感受到游戏中的“日常”气息。当然，对话的内容也会因此而改变……

iMODE 也一起 去哪里都在一起追加碟 ●2001年5月24日●ETC

《去哪里都在一起》追加碟第二作。由于这次可以连接上iMODE（日本手机），因此可以实现上网交换名片和玩游戏等功能。就算是绘画日记和照片也可以同过游戏传送给对方哦！



▲收到游戏角色寄来的邮件再也不是梦想。

多罗与休日 ●2001年11月29日●ETC

通过真实的背景为舞台，与多罗一起在城镇中散步和探索镇中的秘密。依然保留了传统的“词组教学”系统，而且加入了可以随意拍照片等充满创意的新要素，让游戏性大增。



▲与多罗一起度过假日，这是多么惬意啊！

去哪里都在一起 我的画本●2003年4月24日●ETC

可爱的角色一起登场在故事当中，但这次采用的模式是绘画，在画本中插入一些自己想要说的话，然后会凭着这些话编成一个全新的故事。其中也会有名演员藤村俊二的登场。



▲对应日期也会有特别的事件发生呢！



战斗画面和事件画面本次初公开

新作直击

天外魔境III最新情报

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 III NAMIDA

PS2	天外魔境III NAMIDA	预定2004年发售／价格未定	开发度
	HUDSON RPG	记忆容量未定	？%

“《天外魔境》系列”的最新作《天外魔境III NAMIDA》又有新情报公布了，还是热乎乎的呢，大家沉住气慢慢往下看，在你眼前出现的将是一个梦幻般的《天外III》的世界……


▲游戏画面大幅强化，不过与前作的2D画面比较起来，这次难免给人有点怪怪的感觉。

《天外魔境III NAMIDA》的制作消息已公布半年了，让大家久等了，这次终于到了给大家详细介绍游戏画面的日子了。这次将给大家介绍游戏的战斗画面以及事件画面，另外还会介绍关于游戏音乐的一个盛大活动。



①体力，即HP。②技，使用特技要消耗该数值。③段位，也就是等级（LV）。④这条槽到底是什么呢？是不是游戏的一个新系统呢？

不管从哪个方面看都像是《天外》的村子


▼男女主角看着被朝阳洒照的村子。不知道会有怎样的冒险等着他们呢？

稻草屋顶、土墙……这完全就是《天外》系列"标准的房屋风格，屋门口都挂有大大的招牌，比如写着"武"字的是武器店，写着"宿"字的是旅店，写着"道具"的是道具店（以前的道具店门口只写有一个"道"字）。在前作中出现的仓库（"预"）和杂货屋这次还会出现吗？

睁开眼就看到眼前的这个店

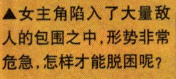
▼这次的战斗画面采用了第三人称视点，与系列一贯的主观视点大不相同，这是否预示着战斗系统也有大幅改变呢？

被敌人包围了，情势危急万分！

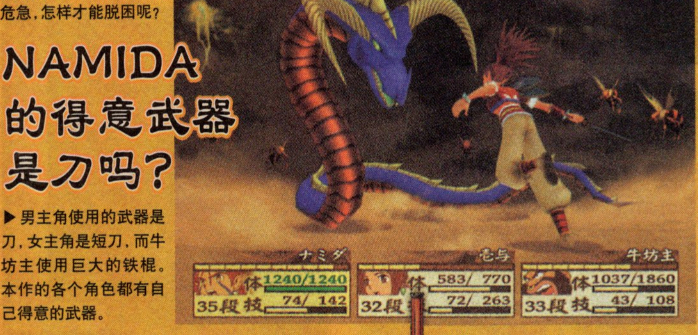




▲女主角陷入了大量敌人的包围之中，形势非常危急，怎样才能脱困呢？



NAMIDA的得意武器是刀吗？



▶男主角使用的武器是刀，女主角是短刀，而牛坊主使用巨大的铁棍。本作的各个角色都有自己得意的武器。
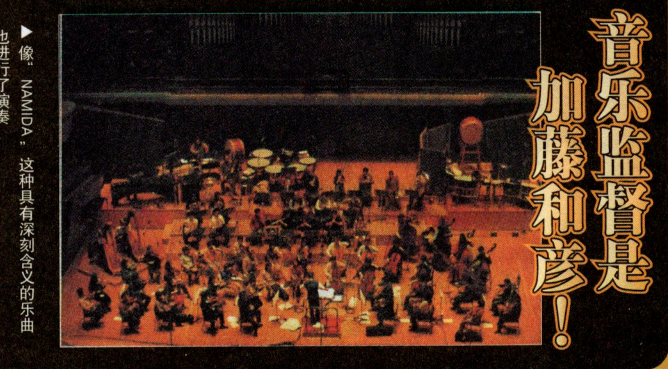


▲和主角NAMIDA一起战斗的同伴。

剧情最初的两名同伴

管弦乐队来演绎游戏的BGM



2003年12月24日，在墨田的TRIPHONY音乐大厅，一个以《天外魔境》为主题的音乐会正在举行，进行表演的新日本交响乐团用管弦乐演奏了《天外魔境》众多曲目，乐团的指挥是佐渡裕。



▶像"NAMIDA"这种具有深刻含义的乐曲也进行了演奏。

音乐监督是加藤和彦！

被光明与黑暗所包围，并时时刻刻改变着面貌的



文：洛基

PS2	勇者斗恶龙Ⅴ　2004年3月25日发售/7800日元	开发度
	SQUARE ENIX　RPG　记忆容量未定	?%

随着时间的推移而不断变换面貌的世界

在PS2版中，时间的变化是随着清晨→白天→傍晚→夜晚几个部分轮流循环的。因为，整个世界主要以光与暗的两个面貌构成。如此一来，当角色在大地图画面上移动时，时间便会随之推移，且角色当前所处位置的景色，也会相应地发生改变。这种变化在城镇或迷宫中也会得到体现。

主人公的父亲　帕帕斯

带着还是个孩子的主人公在世界上展开了2人的冒险之旅。图中他拿着大剑、一副英勇的战士姿态，可能不会有人想到他还会使用回复咒文吧？看起来绝非等闲之辈。那威风凛凛的模样，仿佛一头高傲的狮子。

野外 Field　朝、昼、夕、夜在野外会随着时间而变化

在本作中，当角色们在野外冒险时，时间会慢慢地推移。旭日东升，世界被温暖的光芒所包围；夕阳西下，世界再度笼罩在黑暗之中……也就是说，野外的一切都会随着时间的变化而改变，这会给予玩家一种在自然世界中冒险的感觉。

少年时代的主人公

从小便和既亲切又勇猛的父亲帕帕斯一起在世界各地展开冒险之旅。拥有天真无邪的性格，更能够与各种各样的东西进行心灵的沟通。本作的故事便是围绕着他和他的父亲、子女这三代人展开的。

主人公的少年时代　彻底探索

故事的序盘是父子的二人之旅！

前面已经提到，本作的故事是以主人公其子孙三代人为中心展开的。在游戏的初期，主人公将与父亲帕帕斯展开两人的冒险之旅。不过关于主人公的母亲，以及为何帕帕斯要带着年幼的主人公展开危险的旅程，这些都还是个谜。玩家将在主人公的少年时代中，慢慢地了解到这些谜团。看到那些守门的卫兵对父亲帕帕斯毕恭毕敬的样子，似乎他是个很有来历的大人物……

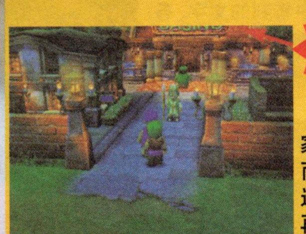
的世界就在这里！



PS2版也有赌场！

冲击的事实

我们在夜晚的城镇照片中发现了赌场！这就证实了在PS2版中，赌场是确实存在的！到底在赌场中能够玩到什么样的迷你游戏呢？这真令人期待啊。



在画面里，我们看到了写“CASINO”的招牌！

以前曾出现过不少玩家沉迷于迷你游戏中，反而耽误游戏进程的情况，这样的现象在本作中还会再度上演吗？

在《勇者斗恶龙VII》中有？

有3种以上的迷你游戏？

在7代中，整个世界上存在有许许多多的赌场，玩家在里面能够玩到“同花顺”、“老虎机”、“幸运牌”这些有趣的游戏。另外得到的硬币还能够换取极为珍贵的物品……



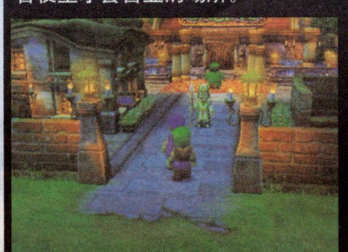
在7代中，光是“幸运牌”的奖品就有120种以上。

PS2版的《DQ V》的真实面貌已经随着新公布的图片而一步步揭开了。这次，就让我们通过鸟山明的人设图，来深入探索一下各个主要登场角色的关系吧。

所有的城镇都拥有白天与黑夜这两种面貌！

Town 城镇

通过官方的图片，我们已经可以肯定所有城镇都有白天黑夜两种不同的景观。居住在城镇中的居民，会根据时间的流逝而采取不同的行动方式。这点等黑夜拜访之后便能够一眼看出。根据时间的不同，登场人物、台词都会不同，甚至还会出现一些只有白天或者夜里才会营业的场所。



白天是武器店，晚上则换成了防具店！



白天这里还是武器店，到了晚上以后，还是同样的地方，而店铺的主人却变成了防具店老板！



还有只在晚上营业的商店？

城镇里拥有一些只在晚上营业的商店，据说店里贩卖着一些珍贵的物品。相信大家不会放过它们的吧？



黄昏时分的城镇？清晨与傍晚的城镇

在公布的图片中，我们看到了被夕阳的余辉染红一片的城镇。这么说的话，除了白天黑夜，连清晨、傍晚的城镇面貌也有？

居住着魔物的迷宫也会根据时间的变化而有所反映？

迷宫 Dungeon

在PS2版中，不光是野外或是城镇里，就连高塔或是迷宫中的场景，也会根据时间的变化而有所不同。那么，会不会存在一些只有在特定时间内才会存在的怪物或者根据时间的不同而有所变化的剧情、事件呢？

当前的时间带会在战斗中表现出来！

傍晚的塔内



夜间山道



主人公的青梅竹马 比安卡

她是主人公在儿时认识的玩伴，两人曾经一起外出冒险过。虽然尚且年幼，不过却已经能够使用一些魔法咒文了。

旅途的同伴？

谜之宠物

在主人公还是孩子时，便一直跟随着主人公周游冒险的奇怪动物。外貌似乎很像一只小猫，到底是个什么样的家伙呢？



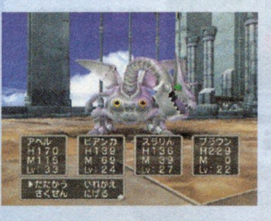
少年时代的主人公也拥有重要的同伴

年幼的主人公虽然是和父亲一起冒险，不过也有机会单独行动哦。比主人公的年纪稍微大一点点，一直照顾着主人公的这位还是“乳臭未干”的小鬼头的比安卡，以及外貌酷似小猫的谜之宠物等等，她（它）们都是主人公旅途上的好伙伴。为何主人公能够得到人类以外的同伴相助呢？那是因为他能够与动物或者魔物进行心灵沟通的缘故。不过他的这一特殊能力似乎还隐藏了更多的秘密。

活跃在战斗中的各种怪物们！

由于战斗画面中的那些怪物们都进行了3D化，所以现在它们终于能够在画面中“动”起来了！以前大家只能在战斗中的窗口画面中看到的文字、各种数据、技能以及效果音等等以确认战斗状况，现在则都能够通过“动”起来的怪物们确认各种攻击以及效果了。

华丽且充满魄力的动作！





这个怪物的攻击到底有多厉害，我们还不清楚。不过光是看到图中它攻击时的样子，就已经能够给我们威力强大的感觉了。

意想不到的新发现？

在这个怪物的背后，有一个SFC版中绝对没有见过的东西，这或许是意想不到的新发现

能够看到怪物们各种各样的动作！



会心一击命中！怪物被打到了画面远处！

直接冲到了画面面前的“体当攻击”（用身体撞击）。大便能够看到，史莱姆的身体是半透明的，透过它的身体其背后的画面呢！

冲击的事实　战斗状况利用各种动作来表示！

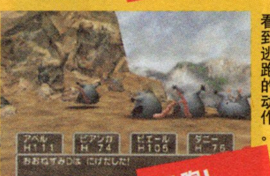
在战斗中，画面下方的窗口会显示出当前的状况。这些状况在PS2版中能够利用3D化的怪物一一表现出来，玩家可以直接通过这些动作来进行确认。另外，怪物们不光只是在进行攻击时才有所动作，在受到了我方的攻击时也会有不同的动作。制作人员准备了许多丰富多彩的动作，让玩家们能够好好地饱饱眼福。



对手的普通攻击是使用武器还是撞击这下就一目了然了。



被击败的怪物还是会从画面上消息吗？



本作的怪物在逃跑时除了能够听到声音外，还能看到逃跑的动作。

即使睡觉的姿势只有一种，不过每种怪物的姿势也都应该有所不同。

成长为青年的主人公

主人公已经成为了拥有健壮体魄的出色青年。与那有着傻呼呼的表情、天真无邪的性格的少年时代的他相比，简直就是判若两人。能够成长成现在这个样子，到底他以前经历了什么样的劫难呢？手持手杖的样子看上去虽然既不像战斗也不像勇者，但从他的眼神深处中，我们能够感觉到他那种不会输给任何人的坚强不屈的意志和勇气。

主人公的青年时代　彻底探索

就像他的父亲一样，主人公经茁壮成长了起来。

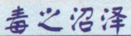
主人公到底是经历了怎样的磨难，才成长成现在这个样子的呢？虽然我们通过他现在的衣着还能够看到一点其少年时代的影子，但是如今他的衣服已经破破烂烂了。这不禁让我们能够体会到他曾经度过的那些残酷的日子。虽然他现在健壮的模样已经和当年的父亲有几分相似，不过他身边却没有父亲帕帕斯的身影。在他们父子身上到底发生了什么事情？

富有魄力的战斗画面！

在PS2版的本作中，战斗画面已经被加大化，怪物们的行动也变得丰富多彩起来。如今我们光是从这些冒险场所的图片上，就已经能够深切地感受到极富临场感的3D背景的战斗画面。从大地图画面到战斗画面，背景的那种差别感也减少了许多。



在进入了战斗画面后，背景不光能够表示出当前角色所处的场所，更能够将当前的时间表示出来。





毒之沼泽

玩家能够在画面上清楚地看到显眼的沼地。从里面放出的毒气使周围的树木都枯萎了。



亡灵之城？

被静寂所笼罩的诡异的王城。这里有象幽灵一样的魔物。



幻想的洞窟

地下深处生长着许多古树。从寄生在它们身上的蘑菇中，散发出许多会发光的孢子。

サンチョ H555
ヨーイチ H328

家仔细看看

还能够看到



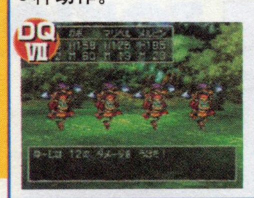
除了基本动作以外，每个怪物都有代表性的特技和咒文。

在《勇者斗恶龙VII》中……

怪物们的动作更加丰富了！

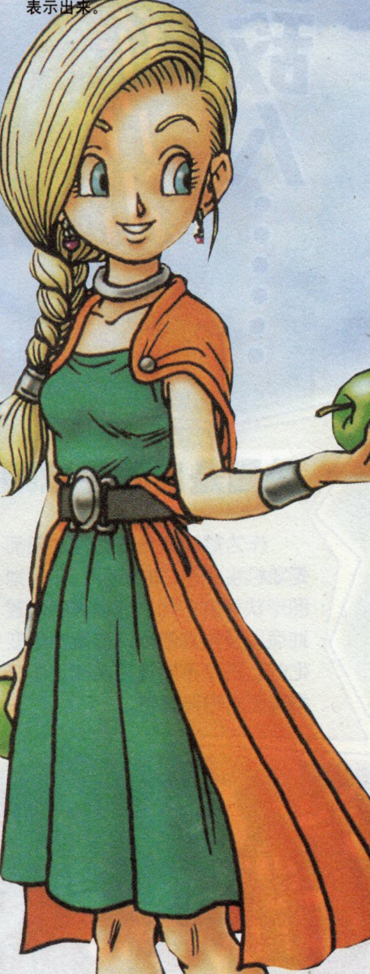
在7代中，怪物们是2D制作的。但我们已经能够由此看到怪物们的各种动作了。而在本作中，攻击、伤害、逃走等基本行动或是使用特技、咒文时的动作都能够表现出来，可以说是有了一个质的飞跃。

在7代中，一个怪物大概有2～5种动作。



以比安卡为首，旅途中将拥有许多的同伴……

在已经成长为青年的主人公面前，婷婷玉立的青梅竹马比安卡再次出现了。大家都十分关注这两位年轻男女再会之后的关系。不过说到再会，在主人公少年时代时一直陪伴在他身边的那只像猫一样的宠物不知道变成什么样了呢？光是看这些游戏图片，就已经能感觉到旅途的同伴会非常众多了……



婷婷玉立的比安卡

主人公少年时代的玩伴，以少女的姿态再度出现了。在分开的这段岁月里，她已经成为了一位美丽的女性。她将与长大后的主人公再度展开冒险之旅。

文：夜火

将眼前的敌人……狠狠打倒！

新作直击



本作华丽的动作演出画面给人以巨大的视觉冲击，同时作为RPG，游戏也具有角色成长系统，系统的完成度是相当高的。

PS2	猩红之泪	预定 2004 年春发售／价格未定	开发度
	CAPCOM　ACT	记忆容量未定	80%

2044年，东京已经

自从著名的动作游戏《TOBAL No.1》诞生后，DREAM FACTORY制作的新作终于有新情报公布了。《猩红之泪》是以近未来的东京为舞台，以媲美格斗游戏的激烈感觉为卖点的动作RPG游戏。

这次给大家介绍的是多种系统的解说，这些系统让游戏的战斗更加激烈，比如使用谜之道具“芯片”来增大连击的系统，以及具备起死回生效果的“OVER HEAT”系统等等，请大家注意下面的介绍吧。

地图是自动生成的

作为冒险舞台的迷宫全部都是随机生成的，每次进入，不仅地图形状完全不同，连道具的配置地点以及怪物的出现位置都是变化的，即使不断重复挑战也能获得紧张感和新鲜感。

◀可不要热衷于战斗的爽快而迷路了。

▶敌人在什么时间，什么地点出现完全不知道，一边体会紧张的感觉一边享受战斗的快感吧。

主人公是3名人形生物兵器

2044年，超兵器会社A.R.M.A的研究设施发生原因不明的事故，整个东京变成了一个巨大的迷宫，而且其中怪兽不断出没。为了解决这一紧急事态，A.R.M.A派出3名未完成的“生物兵器”去事件现场调查……

TOKIO

专用武器：双枪／流派：街头格斗

性格开朗的青年，最喜欢可爱的女孩子。给人的第一印象可能会有点软弱，实际上内心非常坚强，而且具有很强的正义感。

燃烧着正义感的热血汉！

◀TOKIO对另一名主人公ASUKA很有好感，但是ASUKA却完全没有感觉到。

收集更多"芯片"！达成更大"COMBO"！

在迷宫中探索的时候，会得到一种叫"COMBO扩张芯片"的道具，这种道具装备后就可以修得新的"COMBO"。所以，"COMBO扩张芯片"就是关系到主人公成长的关键，收集得越多，主人公能力就越强。



▶TOKIO的火焰放射器放出一团火球，敌人被炸裂的火球包围。



▼只要连续击中敌人就会达成COMBO，画面左上角的黄色数字就是COMBO数。

超大的伤害

得到了"芯片" 试着装备吧



▲贵重的道具一般是不会那么容易发现的。



▲"COMBO扩张芯片"进行组合装备后就能学会更多的连续技。

变成了迷宫……



▶经验值增加到一定程度角色就会升级。



◀对于冒险大有帮助的道具一定要多收集。

ASUKA

专用武器：双刀／流派：古武术

性格直来直去的女性，想做什么事情就会立刻去做，不会考虑过多东西。她最大的愿望是学会像女孩一样流泪。

性格坚强的女性

KAEDE

专用武器：大剑／流派：中国拳法

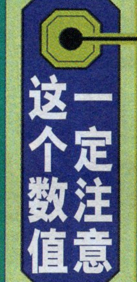
看上去是小孩子的性格，对任何事情都充满兴趣，不过有时候缺乏善恶的判断，从不对杀人自责。

对自己的力量引以为豪



OVER HEAT 注意

如果长时间处于战斗状态，主人公就会进入"OVER HEAT"状态。这个状态下，角色体力会慢慢减少，但是力量和速度都会大幅提升。



这个数值一定注意



◀HP槽下面有一个MT槽，当这个槽的数值达到100时，角色就会进入OVER HEAT状态。

◀当自己的体力很少时就要小心OVER HEAT状态。



▶被敌人包围时发动OVER HEAT状态最有效了 不过要在自己体力减为零之前将敌人干掉。

置死地而后生的攻击！

文：洛基

新作直击

瞄准、躲避、射击……
要求机敏、准确的战斗
跳跃、悬挂、攀登
达到身体极限的潜入
黑客、光学迷彩
这就是《攻壳机动队》的世界
这就是网络已经渗透进人类生活的世界



PS2	攻壳机动队 ATAND ALONE COMPLEX	预定2004年3月4日发售/5800日元	开发度
	SCE STG	68KB	90%
	对应PS2记忆卡		

通往电脑世界的大门已经为你敞开！

超人气动画登陆PS2！跟其他的动画不同，《攻壳》可以说是一部影响了全世界众多电影导演的动画，就连著名的《黑客帝国》都深受其影响，将这样一部动画改编成游戏其意义之重大可见一斑。熟悉动画的玩家都知道，动画中素子会去解决一个又一个任务，所以游戏也不例外，也是采用的任务制。游戏中可控制的角色除了我们的女英雄草薙素子之外这次还有她的最佳搭档——巴特。一看体形就知道一个是速度型一个是力量型，而游戏中他们的玩法也是完全不同的，所以游戏的耐玩性一定很高。由于主角们都是经过了改造的生化人，所以很多常人做不了的事情他们都可以很轻易地做到，飞檐走壁自不必说，一拳打弯钢条、踢碎墙壁强行突破这些刺激的镜头肯定也不会少。另外，只要熟悉《攻壳》的人都知道，在《攻壳》的世界里，网络已经成为了人类不可或缺的存在，而素子所属的公安9课负责的就是网络犯罪的问题。所以在游戏里，素子在进行任务中有时必须做一名黑客入侵敌方的网络获取情报，这种新奇的设定相信也只有在《攻壳》中才能得以完美的体现。除此之外，动画中出现的光学迷彩服在游戏中也会登场，看来潜入要素是肯定少不了的了。

SYSTEM

基本操作与画面内的情报

角色的移动方法以及画面内表示的各种资料的详细情况已经辨明！准确理解画面内显示的资料采取最有效的手段进行任务！

角色的移动

在任务中游戏角色的方向是固定在前方的，所以玩家看的方向只能是从游戏角色的背后看过去，而前进、后退、左右移动都是平行移动的。



角色移动

▲可以进行360度的自由移动，视角也随之而改变。



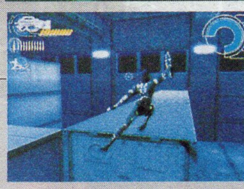
蹲下移动

▶如果蹲下进行移动的话可以通过通风口等地点。



跳跃

▶跳过障碍物，在抓住墙壁边缘时使用。



视角移动

▶玩家可以任意观看上下左右周围环境的情况。

MISSION

在画面上确认下一个目的再行动

该游戏任务的构成是按角色来划分的，素子、巴特甚至达驹都有自己各自的任务，而在进行某些任务中还会用到光学迷彩服。

任务的大致流程

一个任务是由若干个部分构成的，各部分全部解决后就表示任务结束，从而可以进入下一个任务。而且下一个任务的目的地、应该取得的目标、目标所在位置都会在画面上表示出来，所以不用担心。



▲根据画面表示采取行动。

CHECK 任务始于超精美的CG影像！

游戏继承了动画的高素质CG，甚至有过之而无不及。每一个任务都是以一段精美的高品质CG为开场，而且游戏中各个角色的对话都是全语音，而声优与动画版也是一样的，喜欢田中敦子、大冢明夫、山寺宏一的"恋声癖"玩家这次有福了。（笑）



▶CG中的素子可称得上惊艳！

游戏画面以及表示项目的内容解说

接下来要向大家讲解的就是游戏画面中所表示的各种数据以及说明，如果尽快掌握这些资料的话对游戏的进行和战斗都会有很大的帮助，所以请各位玩家一定要仔细阅读。



主武器
表示目前装备的主武器，可以携带2种武器并且可以自由切换，而主武器的标志下面显示的是残弹的数量。

副武器
表示现在选择的副武器，副武器分为格斗系和投掷系2种，也可以随时切换。(详情请参见前文)

体力槽
表示角色的体力，受到伤害后会徐徐减少，减为零就会GAME OVER，可使用道具回复。

位置情报
表示到达目的地和目标物的距离和位置，在不知道下一个任务的时候只要按照这个数据走就行了，越少证明越接近目标。

目标
主、副武器的瞄准器，一直在画面中央，视角移动时会捕捉住目标，瞄准器的大小以及形状会虽武器变化而变化。

格斗

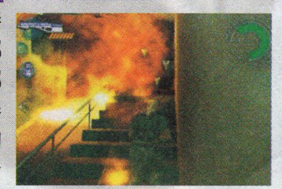
将副武器切换至“格斗”一项就能使用格斗技巧了，顾名思义，当玩家使用格斗技巧时只能用拳脚进行攻击，但格斗技巧没有任何限制非常自由，这也是它最大的优点。另外，当得到一些特殊装备后可以使格斗的攻击力上升。



▲连续攻击、体当、跳踢，格斗要素非常丰富。

投掷系武器

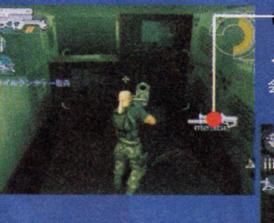
当持有可投掷的武器时，将副武器切换到“投掷系武器”就能使用了。投掷系武器除了小刀这些冷兵器外还有手雷这些高攻击力的投掷系武器，不过虽然攻击力高但射程短。



▲使用手雷时可以对复数敌人造成伤害。

CHECK 不要放过所有的情报

在游戏画面中，除了以上我们介绍的之外，通信关联窗口、入手可能的道具也会表示出来。由于外部通信不管在移动中还是在战斗中都会以及时、全语音的方式出现，所以相当具有临场感，这样一来潜入的乐趣也就体现出来了。



入手可能道具
◀附近有可入手的道具和武器时，就会表示在这里。



通信窗口
▶当有信息来时，信息内容会显示在这里，不过如果有干扰则无法使用。

使用可能的角色

该游戏中可选择的角色有两人，一个是素子另一个是巴特，而进行方式是交替进行。比如ＳＴＡＧＥ１是素子，那STAGE2就是巴特，但是之后的任务会选择哪个角色，现在还不得而知，应该能在途中进行切换吧。



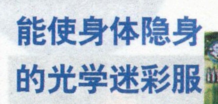
巴特
▶巴特属于力量型角色，可以使用许多大型武器。

草薙素子
▲素子属于速度型角色，身体柔韧动作迅速、华丽，跳跃能力优秀。

达驹也会登场?

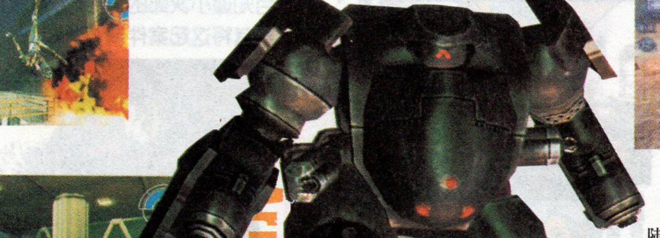


◀在CG中会登场，那在游戏本篇中呢？



能使身体隐身的光学迷彩服

▶光学迷彩服登场！使用方法和入手方法不明，但能确认的是在隐密任务中是不可缺少的。



ENEMY

3种敌人的情报大公开！

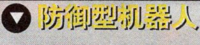
游戏中除了人型的强化人之外还有机器人、战斗直升飞机、大型机甲型机器人出现，游戏中的这些敌人都是在动画中未出现的敌人，可看度极高！

各种各样的敌人阻碍了道路



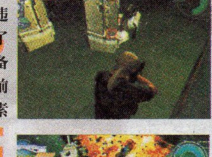


素子所属的公安9科是以抓获电脑犯罪分子、严重犯罪分子、恐怖主义组织而成立的攻壳机动队，因此他们面对的敌人也是众多的，在此向大家介绍一下游戏中出现的敌人。



防御型机器人

警备用机器人，经过了违法改造，身体内部搭载了高压电枪，而身后也装备有7.72mm的机枪。另外前面和侧面都装备有钛元素制防弹板，非常坚固。





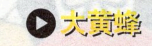
▲一旦发现侵入者就会呼叫同伴进行连携攻击，这样受到的威胁会增加。

战斗装甲



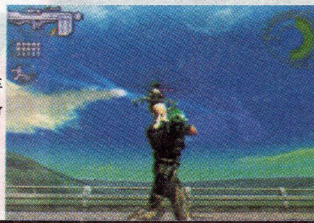
全身附有防弹、防火装备的大型机甲型机器人，可根据操纵者的动作进行移动，装载有最新的机能，而且其装备的武器也是非常精良的。

◀利用多弹型火箭筒应战！



大黄蜂

陆上自卫军配备的对战车用攻击型直升飞机，装备可变式20mm机关炮，它的出现难道说陆上自卫队与这次的事件有关？



▶因为其行动极为迅速，看来击落它还要费一点功夫。

花之都·巴黎再度出现神秘之影……巴黎花组何去何从？

文：星罗万象

サクラ大戦物語 ミステリアス巴里

新作直击

PS2	樱大战物语 神秘的巴黎　预定2004年3月18日发售/6980日元	开发度
	SEGA　AVG　200KB	70%

将带给您全新感觉的AVG 开篇故事及全新角色抢先检阅！

◀作为系列最大亮点之一的LIPS自然不会消失。

开场动画醒目！

在本作的官方网站上，我们可以下载到游戏的开场动画，在黑夜中疾驰的装甲列车尤为引人关注，这大概会是游戏中比较重要的一幕情景。

本作的主要角色是曾在《樱大战3》中大为活跃的巴黎花组以及两个新人物，他们将齐心协力驱散再度笼罩在巴黎上空的阴影，这次登出的人物关系图应该能令玩家搞清楚各角色之间的联系。这是首部以纯AVG形态登场的“《樱大战》系列”游戏，对那些本来就不太喜欢该系列战略部分的朋友应该是个绝好的消息吧。



以两位新角色为中心的序章剧情公开！

在本作中，游戏将以曾在《红蜥蜴》中登场的名侦探明智小次郎，以及他的妹妹，在夏诺瓦尔歌剧院作见习舞女的明智美树两人的视点来分别发展剧情，并一步一步了解到整个事件的真相。



美树篇　以舞女为目标的美树

在艺术之都巴黎中，身为见习舞女的美树与同伴艾尔萨一同以能够在夏诺瓦尔歌剧院的舞台上进行表演为目标而努力着，日子一天天过去了，两人也即将迎来首次表演。可就在这时，一个自称为休拜克兰的奇怪男子忽然上前与她们搭讪……



◀性格开朗的艾尔萨是最理解美树的人。

▶从图上来看，休拜克兰的目标似乎是艾尔萨。

明智美树

16岁，现夏诺瓦尔歌剧院的见习舞女，对兄长一直极为依赖。

小次郎编　没有顾客上门的名侦探

为与妹妹见面，小次郎来到了巴黎，但却没想到被卷入到谋杀案中。作为发现尸体的人，他受到了警方的怀疑，不过花火的证言令其解除了嫌疑。当知道小次郎的身分后，速水大使便委托其将这起案件调查清楚。



明智小次郎

26岁的私人侦探，不过自己的“明智侦探社”却总是接不到委托。



杀人事件发生！

▲死在血泊中的休拜克兰，发现尸体的小次郎也因此被牵扯了进来。



▶为了自己的妹妹，小次郎接受了迫水大使的委托。

巴黎华击团·花组以及夏诺瓦尔的其他女孩们

相信大家都不会忘记曾在三代中守卫巴黎，并在四代中与帝国华击团一同守卫帝都安定的巴黎华击团的众位女孩。本作的故事发生在四代的半年后，而一直在夏诺瓦尔歌剧院内进行表演的花组成员们忽然被卷入到一场神秘的失踪事件中。不过不管怎样，能再度与这些女孩们见面，我们就应该感到心满意足了。

夏诺瓦尔歌剧院

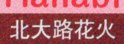
表面上它只是个进行各种表演的场所。但在其地下却有着为了守卫巴黎免受各种邪恶力量侵犯而组成的巴黎华击团的秘密基地。艾莉嘉等五人一方面是歌剧院的超级明星，另一方面又扮演着巴黎保卫者的角色。



◀比起古兰·玛老太太，我还是怀念藤枝司令……

焕然一新的地图画面

▲本作的移动方式比起以前的作品有着很大的变动，在地图上便可以选择要去的场所而直接移动过去。





Hanabi 北大路花火

北大路男爵之女，祖母是法国人，从小就在国外生活。由于教育的缘故，令其拥有不折不扣的大和抚子之风。不过，在战场上的她冷静沉着，尊重武道精神与礼仪这一点也是她独特的风格。

Coquelicot 哥古妮戈

越南出生的少女，移动马戏团"西路克·德·优罗"的成员。晚上在舞台上表演魔术，白天在市场帮忙。总是一脸笑容，非常受大家欢迎。虽然年纪小，但性格刚强，自称是大神的守护者。

Lobelia 罗贝莉娅·卡莉妮

21岁，花组最年长的女孩。巴黎有史以来最恶的恶人，偷盗、抢劫、爆炸等罪行都有份参与。如果把这些罪行加起来差不多要坐1000年以上的牢。另外，生性好赌……是个为了达到目的不择手段的家伙。

Erica 艾莉嘉·芳婷

修道院的见习修女，性格开朗、活泼，心地很善良，乐于助人，为自己能为他人服务而感到喜悦。但是因其身世，所以经常对周围的事情感到迷惑和不解。

Glycine 古妮西露·巴露米娜

正统诺曼底公爵家族的一员，巴露米娜家的千金小姐。有着华丽的外表和高贵的气质。继承海盗的血统，顽强、勇敢而高傲。因为优越的地位和贵族的身份，所以对外国人和普通人有时过于高傲，擅长用战斧。



美露&丝

身为古兰·玛司令的秘书，美露和丝在玩家心目中有着很高的人气，而她们当然也会在本作中登场。另外，由于本作没有战斗部分，所以两人的出场机会应该会大大增加。

神秘的巴黎·人物关系图

◆夏诺瓦尔

古兰·玛　**美露&丝**

巴黎华击团·花组

在花火与小次郎碰面，并为其作了无罪证明后。为了了解事情的真相，巴黎华击团的女孩们也开始协助小次郎，加入了调查的行列。



艾尔萨·芙萝贝尔

从小就生活在孤儿院，对双亲的事情一无所知。不过，她一直以自己生活在巴黎而自豪。



迫水

日本驻巴黎大使馆的大使，过去曾被人尊称为"铁壁的迫水"。



埃维安

巴黎警察局的警长，是罗贝莉娅在表演时的形象——"萨菲尔"的忠实拥趸。

明智美树　**明智小次郎**

朋友　协力　委托其调查谋杀案　兄妹　接近　认为其行迹可疑　发现尸体

◆巴黎的其他人



赫尔蒂特·希梦丝

在巴黎郊外的蒙马特尔山丘卖自己制的刺绣为生的少女，无口无心无表情，13岁。



珍·修·爱茵

居住于巴黎，是理化学研究所的职员，在市场上与美树相识。



摩尔干·卡缪

自由记者，他以其敏锐的职业触觉感到这起事件有蹊跷，因此一直想从小次郎身上得到情报。



潘兹·休拜克兰

从德国而来的企业家，似乎对艾尔萨有什么企图。当小次郎遇见他的时候他已经是一具尸体了。

预约特典公布

玩家可以从日本各地贴有《樱大战 神秘的巴黎》预约海报的店家处参加本作的预约活动。在预约特典中有一张有着电脑用壁纸、游戏开场动画、宣传影像的特典光盘，相信这是每个"《樱大战》系列"的忠实FANS都梦寐以求的珍品吧。不过可惜的是，国内玩家无法参与预约活动，因此得到这张光盘的可能性便小得多了……



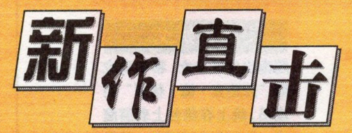
◀左图也将收录在特典光盘中。

一骑当千横刀立马





统一中原惟我称霸



文：星罗万象

PS2	真・三国无双 3 帝国	预定 2004 年 3 月 18 日发售 / 4280 日元	开发度
	KOEI ACT	记忆容量未定	85%

《真・三国无双3》全新衍生作登场！

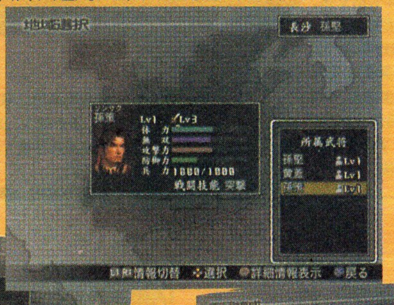
记得在春节前，几乎所有的玩家都将目光投向了将在2月11日发售的《战国无双》上，但令人大跌眼镜的是，光荣却在春节期间公布了这样一款集合了ACT+SLG+RPG三要素的《真・三国无双》新作——《帝国》。在《帝国》中，玩家可以选用在《真・三国无双3》中登场的全部武将，但更重要的是，内政要素将首次出现于"《真・三国无双》"中！这次我们会为大家主要介绍一下本作的系统、新增模式及几个战场。而在文章的最后，玩家还可以通过对本作制作人铃木亮浩的专访来了解一下，《帝国》不同于《真・三国无双》之处究竟在哪里。



↑在决定了要攻打的国家后，就可以选择进入战斗模式，而只要攻陷敌方本阵的话就可以赢得这场战争。

争霸模式 目标：统一中原！

这就是《帝国》中最为重要的模式。在"政略"画面中，玩家可以从地图上选择要攻打的国家、自由编成军队、选用政策，进行各种各样的行动。



《真・三国无双3》的42名武将全员登场！

←从你心仪的角色中选择一个成为君主吧。

本作新增的内政要素

在争霸模式中，君主属下的武将会提出各种政策（议案），玩家可以通过实行这些政策以对战斗进行辅助。这对动作苦手型的朋友来说倒是个好消息。

→政策名大部分都是汉字玩家可以很轻易地明白各项政策有何作用。













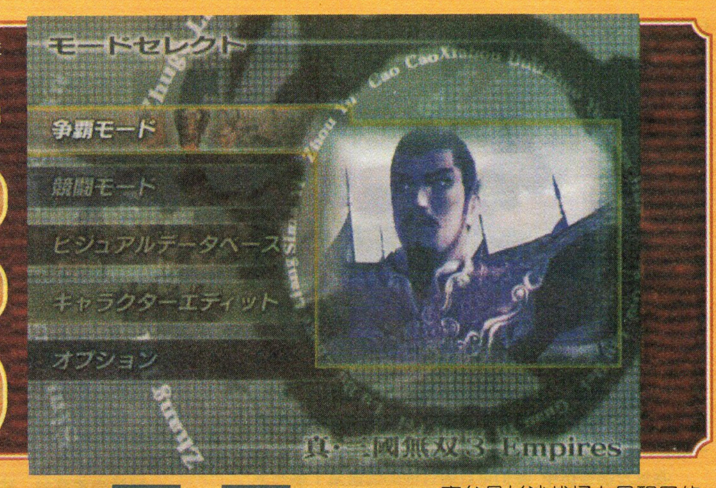
游戏模式介绍

在《帝国》中一共存在有四种模式：争霸模式、竞斗模式、VISUAL资料库和角色编辑。虽然本次公开的只有争霸模式和VISUAL资料库的画面而已，不过距离游戏发售也只剩下不到一个月了，相信新情报也很快便会被放出吧。

竞斗模式： 与朋友或电脑进行竞争比赛的对战模式，不过并非以打倒对手为目标。

VISUAL资料库： 在此模式中，玩家可以查看到各武将的造型、动作、姿态和个人档案等资料。

角色编辑： 玩家可以在此模式中进行对我方甚至敌方角色的编辑。本次新角色的造型、动作、语音和武器种类都会大幅增加。



战斗关卡介绍

根据目前的情报看来，在《帝国》中会将中国分为24个区，每个区有着不同的战场，而有些战场更是要达成一定条件才会出现。这次光荣共公布了5个新战场，下面就让我们详细了解一下其中的3个吧。



西凉

位于最西北方的沙漠地带，行动起来会有一定的难度，以马匹代步是最好的选择。大概董卓和马超在这个战场上战斗时会得心应手吧。

发现绿洲





长沙

高台是长沙战场上最醒目的场所，而居于高台上的据所更给人以难攻不落的印象。这里也是黄忠的归隐之地。

全系列最大的高低差！



↑←在这个战场上，高台处的弓箭手应该是最令人头疼的敌人，因此最好先解决周围的敌人再进入其射程并迅速将其干掉。

北海

危险的沼泽地带，移动异常艰难，浓密的草木高至腰间，总是让人怀疑其中是否藏有伏兵。



↑→在泥沼地上行动的赵云。在这样的环境下，移动速度大概也会受到一定影响吧。

易令人心烦气躁的沼泽之战。

除此之外的其他战场

这次我们介绍的西凉、北海、长沙以及永安和交趾这五个新战场都有着《真·三国无双》中未曾出现过的种种特征。而在24区之外，还存在着目前不为人所知的隐藏战场，不过，那大概要等到游戏发售后我们才能够亲眼见到了。



↑在政略画面中，我们可以清楚地看到被不同的颜色分成的24个区。



对《帝国》之父的访谈

《帝国》的制作人，ω－Force的创建成员之一，从初代的《真·三国无双》起他便担任这一系列的策划及导演一职。

在这次的专访中，我们可以通过他的话语来了解一下关于争霸模式的具体情况，以及其他的一些新系统。

☆享受高自由度的争霸模式

——《真三国无双3 帝国》的开发目的是什么呢？

铃木：一直以来“《无双》系列”都是以完成固定的情节为目的，这样有时不免会给人以单调乏味的感觉。而我们之所以要制作《帝国》，就是为了让玩家能够感受到一个自由的“《无双》系列”。

——本作也像《猛将传》一样可以继承存档吗？

铃木：不能。

——争霸模式中首先要选择君主吗？

铃木：选择君主之前还要选择“演义模式”或“假想模式”

——两者有什么区别？

铃木：在演义模式里会将历史的事实忠实再现，而假想模式里则是随机发生的。

——在政略画面中可以做些什么事情？

铃木：可以执行一些简单的内政。每回合属下的武将都会向玩家提出一些政策，玩家可以选择一名武将执行该武将提出来的政策。

——那么如果没有武将提出你所想执行的政策，那就无法执行该项政策了？

铃木：是的，每个武将都会提出两个政策。可能会出现有时你想执行第一个政策，而不希望将第二个政策付诸实现的情况。每个武将都有各自的特征。另外，在政略画面中还可以选择“出击”选项。

——争霸模式中有没有金钱的概念？

铃木：执行政策的时候会需要金钱。

——那么怎样可以赚钱呢？

铃木：每个国家每回合所收入的金钱不同。而且各国都设定有不同的特产。特产相当于3代的的装备道具。比如说某个国家的特产是可以加快移动速度的靴子等等……

——也就是说占领的国家越多，就会获得更多的装备道具？

铃木：是。执行“将特产的品质提高”一类的政策的话，便会提升该特产的等级。

☆武将和武器的成长细节会有一些变更点

——和三代相比，武器会有什么样的不同之处？

铃木：本作取消了该系列一直存在的武器经验值设定。武器等级和玩家所统治的国家有关。武器分为剑、枪、打击系三种。每个国家设定各系统的武器的锻冶屋。

比如说某一个国家的剑的武器等级为2，那么该国家使用剑系统的武将的武器等级都会提升为2级。

——关于武将的成长有什么变更点？

铃木：武将成长系统和前作完全不同。每个武将都有着“达成目标”。比如像张飞那样的猛将系武将，获得一定程度的武勋值后就会升级。还有军师系武将按照被采用的议案来提升自己的等级等等。

——关于护卫兵有什么变更点？

铃木：本作取消了护卫兵的设定，但我军会更加积极地参加战斗，这样就代替了护卫兵的作用。

——那么不像以前那样一个人对一群杂兵，而是我方全军与敌方全军来展开战斗？

铃木：本次导入了据点的概念……

——前作不也有据点吗？有什么不同之处吗？

铃木：有。本作在地图上会安排一个本阵和几个据点，两个据点或者本阵和据点相连的一带在地图上面会显示为蓝色，代表我军统治领域，而敌军会显示为红色。在统治领域下我军兵卒的动作会更加活跃。而如果处于被分断的据点内，那便会被附加上很多对战斗不利的状态。

——占领敌军本阵就会获胜吗？

铃木：是。

☆增加手下武将，攻破所有战场

——这次共收录了多少战场？

铃木：政略画面上可以看出一共有24个国家，每个国家的战场都不同。而且还有一些隐藏的战场。比如“赤壁之战”。

——好像有着高台、沙漠等不少有特点的战场啊

铃木：沙漠像是无边无际的，玩家会看不到部分道路，而高台的据点则置于较高的地方。

——操作方面有什么变更点？

铃木：操作方面没有什么变更点。但是武将设定了“战斗技能”要素。比如发动“突击”时会提升我军的攻击力，“铁壁”会提升我军的防御力等。另外还有“伏兵”、“见破伏兵”等战斗技能。

——这些技能我方敌方都可以使用吗？

铃木：是的。但是玩家不能发动，战斗技能只有CPU才能发动。

——击破敌将后他会加入我军吗？

铃木：可以，但不是必定会加入。

——那就是说是随机加入喽？

铃木：对，在政策画面下可以执行“引入我方”的政策，用此方法会百分百让敌将加入我军。另外还有在战斗中令敌将造反的政策。另外也可以用在野搜索武将的方法。

——在战斗画面中，我们可以看到一个装着包子的台子……

铃木：这种台子在据点的正中间，本作中敌人掉包子的几率非常小，所以体力不足时就可以回到据点进行回复。

——势力槽下面的圆圈是什么？

铃木：这是据点周围的部队数。当玩家进入该据点的范围内时中间便会出现旗的标志。标志的左右会显示敌方和我方的部队数。比如玩家进入敌军的据点后显示了4个圆圈，此时消灭4个部队而且该据点至少存在我军的一个以上的部队，它就会成为我军据点。还有这次的势力槽直接显示了敌军和我军的士兵数。

——最后，请您给读者说一句话吧。

铃木：本作会加入自己喜欢的武将，会创造属于自己的历史。玩家们可以尽情挑战一下各种各样的只属于自己的玩法。

☆其他游戏模式的感觉如何？

——“竞斗模式”相当于前作的对战模式吗？

铃木：稍有不同。基本来说是和CPU或朋友一起进行竞争的模式。并不是以打倒对方为目标，而是要达成“5分钟内打倒一定的敌人”等条件。而且还存在着“妨害道具”。

——什么是妨害道具？

铃木：比如令对方攻击力减半或者无法跳跃之类的道具。此外，游戏中还有着“召唤点”的设定，将点数攒起来后利用报名技，将可以把小兵召唤到对方那里。如果积攒了大量的召唤点更可以召唤出吕布呢。

——还有其他的规则吗？

铃木：把宝箱送给商人获得分数，和对手竞争分数的规则。每种宝箱都有一定的重量，所以一次能送过去的宝箱数是有限的，而且还会影响移动速度。

——自创武将也可以参加争霸模式吗？

铃木：可以，他们在假想模式中会处于在野状态或者以敌将的身份登场。

（＊1）选择君主



在演义模式中，可供选择的君主是特定的，而在假想模式中则不需受到史实的束缚，玩家可以从42名武将甚至原创武将中选择一名当作君主。

（＊2）政略画面



在此画面下，玩家可以进行各种内政项目的决策。

（＊3）政策

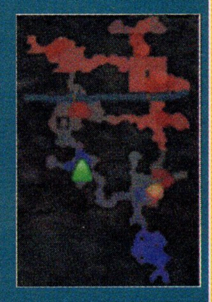


内政画面中的选项之一，不过使用武将提出的决策会耗费金钱。政策的数目会随着武将的增加而增长。

（＊4）据点

本作战斗中的新增要素，只有攻占敌方的各个据点才能最终攻陷敌方本阵。

（＊5）支配领域



在本作的战斗画面右上方的小地图上，敌我双方的支配区域会分别以红蓝两色来表示，而灰色则为中立区域。

（＊6）战场特征



本作的战场比起《真·三国无双》来大都增加了自己的独特特征，例如北海的沼泽和长沙的山岳地带。

（＊7）肉包台

在据点内有着提供回复道具的地方，可以在此得到包子。

（＊8）圆球标记



代表部队数量，本作新增要素之一。我方击败的敌部队数及攻占据点数都会一目了然。

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

游戏种类：AVG\冒险 RPG\角色扮演 ACT\动作 SLG\模拟 A·RPG\动作角色扮演 FTG\格斗 SPT\运动 RAC\赛车 STG\射击 S·RPG\模拟角色扮演

PlayStation2

3月预定发售软件

日期	游戏名	厂商	类型	价格
4日	EA BEST HITS 指环王 双塔	EA	A·RPG	2980日元
4日	红海2 Crimson Sea	KOEI	ACT	6800日元
4日	减肥频道	KONAMI	ETC	7800日元
4日	pop'n对战益智球在线	KONAMI	PZG	4800日元
4日	攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCE	6800日元
4日	零式舰上战斗记	TAITO	STG	6800日元
4日	零式舰上战斗记 限定版	TAITO	STG	6800日元
4日	铳墓O.D.	REDENTERTAIMANT	ACT	6980日元
11日	机神咆哮	角川书店	AVG	7800日元
11日	机神咆哮 DX装	角川书店	AVG	9800日元
11日	怪物猎人	CAPCOM	ACT	6800日元
11日	杰克2	SCE	ACT	5800日元
11日	桃太郎电铁11 黑色衰神出现 HUDSON THE BEST	HUDSON	TAB	3800日元
18日	FIFA TOTAL FOOTBALL	EA	ECT	6800日元
18日	CROSS+CHANNEL TO ALL PEOPLE	KID	AVG	6800日元
18日	CROSS+CHANNEL TO ALL PEOPLE 限定版	KID	AVG	8800日元
18日	REMEMBER 11－THE AGE OF INFINITY	KID	AVG	6800日元
18日	REMEMBER 11－THE AGE OF INFINITY 限定版	KID	AVG	8800日元
18日	块魂	NAMCO	ACT	4500日元
18日	金色的琴弦	KOEI	SLG	6800日元
18日	金色的琴弦 限定版	KOEI	SLG	8800日元
18日	真·三国无双3 帝国	KOEI	ACT	6800日元
18日	真·三国无双3 帝国&猛将传 限定版	KOEI	ACT	8800日元
18日	真·三国无双3 超级限定版	KOEI	ACT	12800日元
18日	美洲虎 明日的跳跃	KONAMI	ETC	6800日元
18日	美洲虎 明日的跳跃 初回限定版	KONAMI	ETC	6800日元
18日	铁臂阿童木	SEGA	ACT	6980日元
18日	樱大战 神秘的巴黎	SEGA	AVG	6980日元
18日	SAINTS 神圣的怪兽	SCE	AVG	5800日元
18日	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	SCE	RPG	5800日元
18日	SIMPLE2000系列 Vol.45 THE 恋爱和眼泪和追忆……	D3 PUBLISHER	AVG	2000日元
18日	SIMPLE2000系列 Vol.46 THE 汉字猜谜 挑战！汉字检定	D3 PUBLISHER	ETC	2000日元
18日	犬夜叉 诅咒的假面	BANDAI	RPG	6800日元
18日	最游记 RELOAD	BANDAI	RPG	6800日元
25日	格斗之王2002	SNK MLAYMORE	FTG	6800日元
25日	STEADY×STUDY	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
25日	STEADY×STUDY 限定版	IDEA FACTORY	AVG	8800日元
25日	不可完成的任务 苏马行动	ATARI	ACT	6800日元
25日	怪兽大激战（WAR OF THE MONSTERS）	CAPCOM	ACT	6800日元
25日	心中的门	GAINAX	AVG	5800日元
25日	心中的门 限定版	GAINAX	AVG	7800日元
25日	美少女梦工厂	GAINAX	SLG	4980日元
25日	勇者斗恶龙V 天空的新娘	SQUARE ENIX	RPG	7800日元
25日	SEGA AGES 2500系列 Vol.11 AFTER BURNER	3DAGES	STG	2500日元
25日	SEGA AGES 2500系列 Vol.12 北斗神拳	3DAGES	ACT	2500日元
25日	黄泉归来 REFRAIN	D3 PUBLISHER	AVG	4800日元
25日	热中！2004职业棒球	NAMCO	SPG	6800日元
下旬	信长之野望 天下创世	KOEI	SLG	9800日元
下旬	Angel's Feather	KID	RPG	6800日元
下旬	Angel's Feather 限定版	KID	RPG	6800日元
3月预定	爆笑！！人生回道NOVA 兔子正看着！！	TAITO	RPG	6800日元
3月预定	装甲核心 连结	FROMSOFTWARE	ACT	7800日元

4月预定发售软件

日期	游戏名	厂商	类型	价格
1日	多罗和流星	SCE	AVG	未定
1日	金色的gashbell 友情的TAGbattle	BANDAI	A·AVG	6800日元
8日	GUNSLINGER GIRL Vol.1	MET	A·AVG	6800日元
8日	SuperLite2000 箱庭铁道 蓝色电车·特急编	SUCCESS	SLG	6800日元
15日	幸福操作官	SCE	SLG	6800日元
15日	BACK YARD 后院摔角	EIDOS	ACT	6800日元
15日	炸弹人赛车DX	HUDSON	RAC	5980日元
22日	装甲前线 Ausf.B	ENTERBRAIN	SLG	7800日元
22日	新天魔界 GENERATION OF CHAOS Ⅳ	IDEA FACTORY	S·RPG	6800日元
22日	新天魔界 GENERATION OF CHAOS Ⅳ 限定版	IDEA FACTORY	S·RPG	8800日元
22日	赛马04	ENTERBRAIN	SLG	6800日元
22日	魔鬼筋肉人 GENERATION	BANDAI	未定	6800日元
28日	异度传说 FREEKS	NAMCO	ETC	4800日元
29日	闪灵二人组 里新宿最强战斗	KONAMI	A·AVG	6800日元
29日	Superite 2000 排球	SUCCESS	SPG	2000日元
4月预定	SIMPLE2000系列 Vol.47 THE 合战关原	D3 PUBLISHER	ACT	2000日元
4月预定	SIMPLE2000系列 Vol.48 THE 出租车 司机是你	D3 PUBLISHER	RCG	2000日元
4月预定	SIMPLE2000系列 Vol.49 THE WORLD CHAMPION DODGE BALLER	D3 PUBLISHER	SPG	2000日元
4月预定	超最速！族车王BU	D3 PUBLISHER	RAC	4800日元

5月预定发售软件

日期	游戏名	厂商	类型	价格
6日	SuperLite 2000 桌面花札	SUCCESS	TAB	2000日元
5月预定	依利斯的工作室 久远的玛娜	GUST	RPG	6800日元
5月预定	超级机器人大战MX	BANPRESTO	S·RPG	7980日元

春天预定发售

日期	游戏名	厂商	类型	价格
春	转生学院幻苍录	AAE	S·RPG	未定
春	多卡邦 DX	AAE	S·RPG	5980日元
春	信长战记	G.A.E	SLG	未定
春	SURVIVAL ZONE 绝海的生存者	KONAMI	SLG	未定
春	MUCHIGAN	SPIKE	AVG	未定
春	SEGA AGES 2500系列 OUTRUN(暂定)	3D AGES	RCG	2500日元
春	SEGA AGES 2500系列 デカスリト·CORECTION(暂定)	3D AGES	SPG	2500日元
春	DORORO	SEGA	A·RPG	未定
春	3年B组金八先生 站在传说中的教台	CHUN SOFT	AVG	未定
春	KEINA	NAMCO	A·RPG	未定
春	通灵王 拼魂	BANDAI	FTG	未定
春	九怨 KUON	FROMSOFTWARE	ACT	未定
春	在线 擂台 THE CHAMPION THE NETWORK	ユークス	SPG	未定

夏天预定发售

日期	游戏名	厂商	类型	价格
夏	TO HEART 2	AQUAPLUS	AVG	未定
夏	公主的假期 苹果亭千夜一夜	アルケミスト	AVG	未定
夏	河童的育养方法	KONAMI	AVG	未定
夏	最终幻想Ⅶ 再临之子	SQUARE ENIX	DVD	未定
夏	最终幻想Ⅻ	SQUARE ENIX	RPG	未定
夏	VR战士RPG	SEGA	A·RPG	未定
夏	DEARS	MEDIA WORKS	AVG	未定
夏	鱼 7水和传说之主	SCE	A·AVG	未定
夏	MONKEY TURN	BANDAI	RPG	6800日元

PS2	战国无双	2004 年 2 月 11 日发售／6800 日元
	KOEI　ACT	310KB
	对应 PS2 BB UNIT、DOLBY DIGITAL 5.1CH、DOLBY PROLOGIC Ⅱ	

戦国無双

SENGOKU MUSOU

文：杨

基本操作

键位	说明
L3	角色移动。
○	无双奥义。角色在血红状态下可以发动无双秘奥义。(若学会了“皆传”这项技能，那么以后随时都能够发动无双秘奥义了)；双打时 1P 与 2P 在一定距离内且无双槽满，即可发动无双最终奥义。
□	通常攻击／马上攻击。(普通的连续攻击后按△键将可以发动连续蓄力攻击)
△	蓄力攻击／骑马时踩踏。
×	跳跃／骑马／下马。服部半藏和女忍有二段跳的能力。
L1	防御（被敌人击飞后在空中按 L1 键为受身）。
L2	地图切换。
R1	弓箭。部分角色如五右卫门和杂贺孙市是使用的炮和火枪。
R2	紧急回避。使用时全身无敌。
R3	转换视点
START	暂停／情报相关画面表示

画面信息

1 功勋值

将敌将打败或者取得增加功勋值的道具时，其数值会在这里表示出来。另外，当完成一些特定的任务时，也会得到一定量的功勋值。

2 能力标志

当在战场上得到一些能够暂时增加能力的辅助道具时，该道具增加的能力便会在这里表示出来。在增加能力的效果即将消失时，标志也会加快闪烁的次数。

全部的标志共有 5 种，分别为：

黄色：属性攻击的等级上升（30 秒内）

紫色：无双槽不减（5/10 秒内）

蓝色：移动速度 MAX（30 秒内）

绿色：防御力 2 倍（30 秒内）

红色：攻击力 2 倍（30 秒内）

3 马槽

骑在马上时的体力，所以只有在骑马状态下才会表示出来。当受到攻击时该槽便会减少，减为 0 时武将便会从马上掉下来。不过如果受到了火枪之类的攻击，那么不管马槽还有多少武将都会立刻掉下马。

4 体力槽

玩家控制角色的体力。受到伤害时便会减少，颜色也会由蓝变为黄再变为红色。一旦体力减为 0，则立刻 GAME OVER。

5 敌方情报

可以看到敌人是哪个部队以及相关的兵种、名字。

6 敌方体力槽

性质和画面左下角血槽是一样的，只要敌人的血槽减为 0，那么敌人便会死亡。

7 连击数

攻击同一个目标时，不断追加攻击并命中的次数。

8 任务信息

本作的一大亮点。每关都会出现许多的任务，让玩家根据信息中的提示来一一完成。画面上显示的信息，则是当前需要玩家去完成的。个别任务信息是用绿色底显示的，这些任务则表示完成与否能够影响到游戏的结局或分支，非常的重要。

9 无双槽

将槽蓄满后，就可以使用无双奥义了。在使用奥义时，玩家可以持续按住○键不放，使用无双攻击，也可以使用普通的攻击。一旦无双槽耗尽时，这次的无双奥义则发动完毕。另外，在马上也一样可以发动无双奥义。

10 击破数

打倒敌人的数量。每打败 50 人时，便会有人“赞扬”一下。当打倒了 1000 人，即“千人斩”后，我军所有部队的士气会立刻上升为 MAX。局势也会因此发生极大的改变。

武将的成长

评价

在每个关卡完成后，电脑会自动根据玩家的战绩给出一个评价列表。这些评价关系到角色的各种能力的成长，也就是说评价越高，成长也就越高。

1 过关时间　上升能力：移动力、骑乘攻击力、骑乘防御力

玩家在该关卡中从一开始到过关为止所用的时间。所用时间越短，评价越高。自然的，将敌人的主将消灭的话，S 评价是很容易达成的。不过通常情况下时间评价与任务达成评价有冲突，两者想要同时拿到 S 评级很不容易。

2 功勋物品获得　上升能力：间接攻击力、间接防御力

只要在战场上获得大量的功勋物品就可以了，数量越多越好。为此，就一定要消灭掉敌人的各个武将、达成各个任务以及夺取各个据点才行。这可是相当花时间的。

3 任务达成 上升能力：跳跃力、回避力

顾名思义，在战斗中完成越多的任务评价就越高。如果能够将一次性能够全部出现的任务都完成的话，就能够得到S评价。虽然跳跃力和回避力并非十分重要且是很容易成长的能力，但达成任务后能够得到许多的技能点数，所以大家不能忽视。

4 奥义评价 上升能力：武器攻击力、武器防御力

这一评价与使用无双奥义将敌人杀死的数量有关。总的来说，一个无双杀死的敌人数量+所有无双杀死敌人的总数量=奥义评价。也就是说如果以上两点都能够达到一定标准的话，就能够得到高评价甚至S评价。这个评价所关系到的能力是最重要的，但要达成S评价也是最难的。

功勋



在本作中，体力槽和无双槽的上限都会在武将升级的时候上升。因此，只有不断地获得大量的功勋值才能升级。在升级时，体力槽、无双槽的增加量都会因每个武将的能力和平衡而不同。到了上限时，各个武将的能力也均不相同。

*注意：每个武将最高能够升到20级，功勋值最多能够累积到99999点。之后技能点数便不能再获得技能点数了。

取得功勋值的要点

1.打败有名字的敌将

将军团的队长、据点兵长和有名字表示出来的武将打败时，能够得到一定量的功勋值。数值的高低会根据武将的不同而变化。基本上，将身分越高的敌将打败，那么得到的功勋值也会越高。另外，每关都会许多据点兵长，沿路将他们打败，累积的数值也会不少。

2.取得敌将败走后留下的功勋物品

将一些特定的敌人击败后，便会出现能够增加功勋值的道具。功勋道具共有砂金（50点）、小判（100点）和金块（200点）3种。打败据点兵长时能够得到砂金，但是一关内不能反复从同一个据点处处拿取。与其他物品相同，功勋道具出现后过一段时间便会消失，所以要尽快取得。

3.完成任务

在战斗中会出现各种各样的任务需要玩家来完成。每个任务完成时，都能够得到一定量的功勋值。所以说，完成的任务数量越多，得到的功勋值也就越多。不过一定要注意的是，有些任务是只有故意让先前的任务失败后，才会出现的。另外如果在达成任务前直接过关，那么任务便宣告失败。

全技能一览

	技能名	效果
猛攻	活身	体力槽的上升率上升。
	激昂	濒死时（红色体力槽），被打倒在地并起身后10秒内攻击力为2倍。
	居合	增加攻击范围。
	怒发	无双槽更容易加满。
	威压	拼刀胜利后的杀阵攻击力增加。
	刚力	拼刀时更容易胜利。
	硬骨	受到敌人的连续攻击时，挨的第一击不会硬直。
	铁壁	受到间接攻击也不会出现硬直。
武技	一の太刀	反击攻击的攻击力上升。
	虎乱	无双奥义的攻击力上升。
	胜ち哄	战斗后得到的技能点数增加。
	乗り崩し	骑马撞击的攻击力上升。
	练气	蓄力攻击的威力上升。
	鼓舞	被救出的我方部队的士气会上升。
	皆传	放无双奥义时自动变成无双秘奥义。
	无刀取り	非硬直状态下，能够自动防御敌人的攻击。
护身	强弹	间接攻击能够贯穿敌人，从而攻击更多的敌人。
	心觉	无双槽上升率增加。
	忍耐	濒死（体力槽为红色）时被打倒后起身时10秒内防御力为2倍。
	千里眼	容易得到能力高的物品。
	药活	加强恢复体力的物品的效果。
	燕返し	通常攻击时有一定几率成为反击攻击。
	脱兔	濒死（体力槽为红色）时被打倒后起身时10秒内移动力为200。
	意地	不会被打昏。
	蜻蛉返り	被敌人打飞时能够自动受身。
	いなし	任何攻击都能够完全防御。

技能

技能的修得是整个游戏中最难掌握的部分之一。属性攻击、无双槽容易加满、无双威力增加、自动防御、受到攻击不会硬直等，这些都是只有学会了相应的技能后，才能够实现的。在每关战斗后，根据电脑给出的评价，能够获得一定数量的技能点数。而想要学会技能，就要消费这些技能点数才行。另外，一些技能的修得条件除了要有足够的技能点数外，还要武将的能力达到一定程度才行。

关于属性攻击

想要在战斗中发动属性攻击，必须要满足3个条件：1.装备带有属性的武器；2.无双槽满状态；3.学会属性相关的技能。然后在攻击时使用能够打出属性攻击的招式。

属性	效果
红莲	用火焰将对手包围，燃烧时对手的体力会自动减少。
闪光	给予对手及周围一定范围内的敌人落雷打击。
冻牙	在一定时间内将对手冻住，令其不能行动。
夜叉	从对手那里夺取体力给自己回复。

*当武将的最佳属性与武器的属性相同时，属性的威力会增加。

最强武将培育法

任何一个武将，如果想要学会其能够学会的全部技能的话，总共需要花费30550点技能点数。然而当功勋值为99999时，技能点数便不能再获得了。因此如何才能获得数量数次庞大的点数，则需要花上一番心思了。

1.为了能够在“地狱”难度下存活下来，需要将提升武将一定程度的能力值。普通的培养方法即可，能够成功通过“地狱”难度的关卡即可。

2.为了能够在战斗后获得强力的武器，将难度设成“地狱”。在任意的关卡中寻找强力的武器，直到自己满意为止。

3.将武将的能力初期化！虽然武将的能力和技能等被初期化了，但武器和道具却能够保留下来。装备上强力武器后再开始游戏。

4.尽量在战斗中获得S评价，赚取大量技能点数！找一个容易将全部选项获得S评价的关卡，反复赚取点数，到28000点左右。然后按照合适的顺序开始一个个学得技能。

5.尽量在战斗中提高能力！反复在任意关卡中练级加能力，同时赚取最后几个技能所需的点数。

如此一来，等武将的等级达到20级以后，能力和技能也都差不多满了。这样一来，最强的武将的培养也宣告完成。

*注：普通难度和简单难度下，相同评价时获得的技能点数是完全相同的。所以难度一定要在“难”以上，这样才能获得足够的点数。

	技能名	效果
固有	八双跳び	可以二段跳。くのいち和服部半藏的初期技能。
	盗人の咆哮	能够破坏挂有五右卫门的画像的墙壁。五右卫门的初期技能。
属性	加护	对敌人的属性攻击防御力上升。
	神弹	间接攻击也带有属性效果。

真田幸村
さなだ ゆきむら

最佳属性：红莲 类型：平均型

川中岛の战い → 三方ヶ原の战い → 长筱の战い → 上田城防卫战 → 大阪夏の阵

长筱の战い → 安土城攻略战 → 山崎の战い

分支条件：在第2话“三方ヶ原の战い”一关中，若武田信玄被服部所杀，则进入上方路线，若他没被服部半藏所杀，则进入下方路线。*需要提醒的是，如果想要让武田信玄不死，就必须先要使用武田信玄通关一次。如此一来，再打本关时，真田会发觉服部的暗杀行动。

在父亲昌幸和德川军对立时，用少数的兵力打败了德川的大军。在关原合战时，与其兄长信之分道扬镳，和父亲一起加入了西军并在上田城打败了德川秀忠。在西军战败后，流浪到了九度山。在苦苦等待了14年岁月后，终于被丰臣秀赖看中，在大坂城任官。在冬之阵一战中凭借着智略武勇以及建造的“真田丸”取得了胜利。在夏之阵，在茶臼山之战中曾三次冲进家康的本阵，给了德川家康军极大的威胁。

明智光秀
あけち みつひで

最佳属性：闪光 类型：平均型

稻叶山城防卫战 → 伊势长岛歼灭战 → 本能寺の变 → 山崎の战い → 岐阜城潜入

本能寺の变 → 安土城防卫战 → 山崎の战い

分支条件：在第3话中，若能够成功击破信长，则进入上方路线，反之则进入下方路线。

曾先后在齐藤道三和朝仓义景麾下任官。后来成为信长的家臣，成为坂本城主。因为才略过人，受到了信长的重用。后来被任命为日向守并成功征服了丹波，成为了龟山城主。之后立刻参加了信长军进攻甲州的战役，回城之后被下令出征西国时，突然带兵袭击了本能寺，令信长在寺中自杀。

お市
おいち

最佳属性：闪光 类型：速度型

桶狭间の战い → 稻叶山城攻略战 → 姊川の战い → 安土城潜入 → 本能寺の变

姊川の战い → 安土城攻略战 → 本能寺の变

分支条件：在第3话中，在“织田信长击破”这一任务出现(绿色的任务)后，若成功击败他则进入上方路线，反之进入下方路线。

织田信长的亲妹妹。早在她还住在尾张时就已经因其美貌姿色而名扬天下了。在二十岁后，嫁给了被称为江北之鹰的浅井长政，实现了信长和长政两家的政治同盟。后来在发现了长政有反抗信长的打算后，立刻将消息告知了信长，令他逃过了一劫。愤怒的信长对长政家的居城小谷城发动了猛烈的进攻。お市与丈夫长政一起奋力抵抗，直到城池被攻陷为止。

上杉谦信
うえすぎ けんしん

最佳属性：冻牙 类型：力量型

川中岛の战い → 小田原城潜入 → 上田城攻略战 → 岐阜城攻略战 → 川中岛宿命战

岐阜城攻略战 → 姊川の战い

分支条件：在第4话后半的城内战中，完成全部任务则进入上方路线，没能完成则进入下方路线。

被称为越后之龙的战国时代首屈一指的猛将。继承了山内上杉家的姓氏并管理关东一带，后来入道改名为谦信。信仰战胜之神毘沙门天，在战场上经常能够看到那印有“毘”字的白色军旗，在一生当中和宿敌武田信玄展开过无数次大战，且从来是以堂堂正正的方式战斗，也算得上是一个正义之士。

服部半蔵
はっとり　はんぞう



最佳属性：夜叉　类型：速度型

桶狭间の战い → 三方ヶ原の战い → 神君伊贺越え → 上田城潜入 → 大阪城潜入 / 大阪夏の阵

分支条件：在第4话中若在不被发现的情况下成功收集到情报，那么进入下方路线，反之进入上方路线。

从家康的父亲广忠那代开始便一直为德川家效力的忍者，和家康同年。在16岁时便已率领数十名伊贺忍者，在三河宇土城放火立下了大功。在精工远州挂川城、姊川之战和三方原之战等大型战役中，与武田胜赖军交手。在本能寺之变时救出了当时走投无路的家康，并将其护送到了冈崎。这就是被称为家康三大危机之一的“伊贺越”。从此以后成为家康军的忍者首领。

武田信玄
たけだ　しんげん

最佳属性：红莲　类型：力量型

川中岛の战い → 小田原城潜入 → 长筱の战い → 安土城攻略战 → 山崎の战い / 川中岛宿命战

分支条件：在第4话中让上杉谦信“心服”，则进入上方路线，反之进入下方路线。

＊之前需要阻止明智光秀放火、比他先到达织田信长本阵、护送他到地图右下角的据点处；当上杉军出现后，在我方武将无人被击败的情况下打败信长才行。

被称为“甲斐之虎”的英杰。精通“孙子兵法”，旗上印着其象征的“风林火山”。从父亲信虎那里夺取了地位后，率领称为战国最强的骑马军团不断扩大着自身的实力。曾经5次与同信州豪杰联手的上杉谦信在川中岛交手，不仅未被击败，还巩固了信州全域的统治。在将已经攻到了骏河的今川家消灭后，转而向都城进军。在三方原之战中，击破了织田和德川的联合军，获得了胜利。

くのいち

最佳属性：冻牙　类型：速度型

川中岛の战い → 三方ヶ原の战い → 岐阜城潜入 → 上田城救出战 → 大阪夏の阵 / 小田原城潜入

分支条件：在第4关若成功击败服部半藏则进入上方路线，反之进入下方路线。

森兰丸
もり　らんまる

最佳属性：冻牙　类型：速度型

稻叶山城防卫战 → 伊势长岛歼灭战 → 本能寺の变 → 姊川の战い → 岐阜城潜入 / 安土城防卫战

分支条件：在第4关中，完成全部的任务并将德川击败的话，进入上方路线；若有任意一个任务失败，则不能击败德川，进入下方路线。

美浓的森可成之子、森长可的弟弟，本名长定。长可在伊势长岛攻打民军时立下了战功，之后在随秀吉一起参加长久手合战时战亡。而长定自己则从小在信长身边学习，并因其非凡的才华而被信长重用。后来随信长一起寄宿本能寺时遭到了明智光秀的奇袭，和弟弟力丸、坊丸一起战死。年仅18岁。

全武将出现条件

武将	条件
前田庆次	使用上杉谦信将无双模式通关一次。
くのいち	使用服部半藏和武田信玄将无双模式通关一次。
武田信玄	使用真田幸村将无双模式通关一次。
杂贺孙市	任意1人将无双模式通关一次。
森兰丸	使用明智光秀将无双模式通关一次。
阿国	使用前田庆次将无双模式通关一次。
伊达政宗	任意2人将无双模式通关一次。
石川五右卫门	使用阿国将无双模式通关一次。
浓姬	使用森兰丸将无双模式通关一次。
织田信长	使用お市、杂贺孙市、浓姬将无双模式各通关一次。

浓姬
のうひめ

最佳属性：夜叉　类型：平均型

桶狭间の战い → 稻叶山城攻略战 → 姊川の战い → 本能寺の变 → 岐阜城潜入 / 安土城潜入

分支条件：在第3关中，若不将阿市打败，则进入下方路线，反之进入上方路线。

*注意：要在"迅速打败浅井长政"这一任务出现后，才能打败阿市。

美浓的统治者斋藤道三的女儿，本名归蝶。在其15岁时作为政治的牺牲品嫁给了尾张的"傻瓜"织田信长。正如许多日剧中能够看到的场面一样，在出嫁前，父亲斋藤道三给了她一把刀，并对她说："听说信长是个傻瓜，如果这传闻是真的话，你就用这把刀把他杀了。"。而浓姬则回答说："我明白了。但是如果他并不是一个傻瓜的话（且将来信长与父亲开战的话），这把刀也许会指向父亲您。"在信长死后，她一直下落不明，去世时享年78岁。

织田信长
おだ　のぶなが

最佳属性：夜叉　类型：平均型

桶狭间の战い → 伊势长岛歼灭战 → 长筱の战い → 本能寺の变 → 安土城夺还战 / 岐阜城防卫战 → 山崎の战い

分支条件：在第2话中，将法师全部打败则进入上方路线；若让他们逃跑成功则进入下方路线。



年轻时因行为、思维与周围人格格不入，因而被冠上了"天下第一大呆子"的外号，被外人所耻笑。16岁时迎娶了归蝶，并改口称呼她"浓姬"（从美浓来的公主）。在桶狭间一战中大胜今川义元。并在历史上首次将铁炮运用于实战中，甚至借此大破武田家的骑马兵团。在占领了美浓并拥护足利义昭上京后，他已经成为了日本实质上的统治者。约10年后，当他带了少量兵力寄宿于本能寺时，遭到了部下明智光秀的奇袭。最终于寺内自杀。

前田庆次
まえだ　けいじ

最佳属性：闪光　类型：力量型

伊势长岛歼灭战 → 长筱の战い → 京洛の舞 → 小田原城潜入 → 川中岛腕试し

最终话出现条件：前4关每关必须要达成以下任务。1话"降伏の使者"（打败孙市）；2话："故乡へ归るんだな……"（在一开始防守茶臼山时不要打败马场信房，幸村开始突击时靠近他发生对话事件，等"击破幸村"的提示出现后，再将其打败）；3话："有名人はつらいよ"、"汉の喧哗"；4话："子守り"；

*重点：如果大家从第1关开始打时没有达成所提任务，那么以后再重新打时，就必须从第1关开始一关接一关打（中途打其他关卡完成任务也不行），且每关的重要任务都必须完成。

前天利久的养子。在前田利家继承前田家之后成为浪人并在经历了数次战役后名扬天下。时常在战场上手持长枪，骑着爱马"松风"独自冲锋陷阵。不过也正因为他的战斗方式太过疯狂，所以在秀吉远征九州时没有允许他参战。后来在上杉进攻本间之际，特意前来帮助上杉军。在家康军前来讨伐山杉军时，再度加入了山杉军。和最上军的战斗中，只带着8个骑兵冲进敌人本阵，最后击退了最上军。

石川五右卫门
いしかわ　ごえもん

最佳属性：闪光　类型：力量型

岐阜城无断侵入 → 京洛の舞 → 神君伊贺越え → 大阪城无断进入 → 五右卫门大暴れ / 大阪の舞 → 伊势长岛の舞 → 安土城の舞

分支条件：在第2话中击破前田庆次的话则进入上方路线，若击败织田军则进入下方路线。

最终话（上方路线）出现条件：第4关在最后一层时，使用炮击。

关于他的出身等虽然所知甚少，不过据说他19岁时便学会了所有的忍术（忍术皆传）。另外还有关于他杀了百地三太夫的小妾并和百地三太夫的妻子逃亡的传闻。后来成了盗贼的头目，在界、京都等地横行霸道。传说他在听说了丰臣秀吉拥有宝物千鸟香炉的消息后，潜入了大阪城。但是由于千鸟发出了叫声而被发现，和一族郎党一起被抓起来，在京都三条川原被处以了死刑。后来在歌舞伎等艺术体裁中，被形容为大盗。

阿国

おくに

最佳属性：红莲　类型：力量型



京洛の舞 → 大阪の舞 → 伊势长岛の舞 → 川中岛の舞 → 安土城の舞

出云大社的中村三右卫门的女儿，出云大社的巫女，歌舞伎的始祖。曾在日本各地巡回游走。据说晚年回到了大社，做了尼姑。过世时年享87岁。在本作的设定中，她为了本殿的修理费用而在战乱之中周游日本各国。

结局条件：在“大阪の舞”一关中，守住全部的据点——孙市结局：至少有一个以上（含一个）的据点被夺取的情况下，消灭浓姬与信长以外的全部敌人——浓姬、信长结局。

在“伊势长岛の舞”一关中，若击败兰丸、光秀、半（任意一人或三人全部打败均可），在到达出口时，被击破的武将还会再度出现。此时将周围的杂兵消灭即可。（此时三人中剩谁那么就是谁的结局。若有几人同时在场，那么结局会以兰丸优先、半藏最后的顺序出现——兰丸、光秀或半藏结局。

在“川中岛の舞”一关中，先占领茶臼山发生跳舞事件，之后：

1.见到武田或上杉时，依此完成提示的任务（最后的任务是全灭武田或山杉以外的全部敌人）——武田或上杉的结局。

2.见到幸村时，立刻撤退到画面右边的海津城——幸村结局。

杂贺孙市

さいか　まごいち

最佳属性：红莲　类型：平均型

伊势长岛歼灭战 → 山崎枪击战 → 越前防卫战 → 京洛抵抗战 → 安土城潜入

纪伊的杂贺众出身。信长在进攻伊势长岛时，他组织杂贺众与其对抗，并建立了铁炮队，曾经一度令织田军陷入败退的地步。有人说他的真名是铃木重秀，也有一说他的真名是重朝，但其真实身分不详。据说重秀曾在石山合战中，率领100人规模的铁炮队压制了织田军。在本愿寺居住期间，在山崎之战中异常活跃，后来还参加了秀吉的进攻纪州的战役。而关于重朝，相传则是在伏见城一战中立下了战功，之后投靠了伊达政宗。最后成了德川的臣下。

最终话出现条件：完成前4关全部的狙击相关任务。注意不管重玩时任务是否已经达成或已经通关，都要从1关重头开始且完成全部的狙击任务。

＊注意：若双打的话，狙击任务是不会出现的。要打出孙市的最终话，就只能单打。

伊达政宗

だて　まさむね

最佳属性：冻牙　类型：速度型

川中岛乱入 → 桶狭间乱入 → 伊势长岛乱入 → 长筱乱入 → 本能寺乱入 / 小田原城乱入

伊达辉宗之子。小时候由于重病失去了右眼，从此就人称为“独眼龙”。父亲死后，经过了郡山合战、摺上原合战等数次战斗，使领土扩张到了会津。后来更将领土扩展到了整个奥州。此时他虽打算乘势南下，但天下已有大半落入丰臣秀吉之手，最终更是由德川家康统治了天下。但是政宗始终没有放弃取得天下的念头。

分支条件：在第4话中若令信长军的铁炮队和信玄军的骑马军团一起溃败（只要将信长的两个“配下武将”和信玄军骑马兵团的武将击败即可）的话，进入上方路线，反之则进入下方路线。

新武将

？

桶狭间の战い（今川军） → 川中岛の战い（武田军） → 长筱の战い（武田军） → 上田城攻略战（德川军） → 大阪夏の阵（丰臣军） / 大阪夏の阵（德川军）

分支条件：在第4话中将服部击败的话，进入上方路线；击败幸村的话进入下方路线。



全物品一览

通常物品



团子

体力回复50点。



三个饭团

体力回复200点。



浊酒

无双槽加满。



黑漆太刀

30秒内击力为2倍。



当世铠甲

30秒内防御力为2倍。



饭团

体力回复100点。



饭盒

恢复全部体力。

般若汤

恢复全部体力、无双槽加满。



砂金

功勋值50点。

铜镜

5秒内无双槽不减。

战草鞋

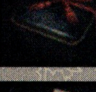
30秒内移动力为最高200点。



金块

功勋值200点。





玉手箱

装有技能物品。



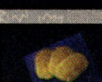
灵镜

10秒内无双槽不减。



勾玉

30秒内属性的等级为最高。



钱币

功勋值100点。



桐箱

装有武器装备。



技能物品



天照珠

增加体力槽上限1～50点。



月读石

增加无双槽上限1～50点。



武尊环

增加攻击力1～50点。



卑弥胡符

增加防御力1～50点。



灵狐尾

增加无双槽的增加量1～50点。



天狗下驮

增加移动速度1～50点。



白兔脚半

增加跳跃力1～50点。



河童御守

增加运1～50点，容易获得好的道具。



风神弓挂

增加间接攻击力1～50点。



狮子母衣

增加间接防御力1～50点。



鬼长柄

增加骑乘攻击力1～50点。

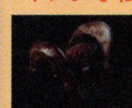


大蛇笼手

增加骑乘防御力1～50点。

辅助系物品

汗血马鞍



一开始就可以骑汗血马，野外专用。

获得方法：在真田幸村剧本的"大阪夏の阵"一关中，先依此完成提示的任务，并成功说得主将秀赖。不久之后伊达政宗出现在地图的右上方，抢在他冲进城内前将其击破后，输送部队出现。

＊要点：伊达政宗出现位置旁的据点不能被夺取。

马鞍



一开始就可以骑马，野外专用。

松风鞍



一开始就可以骑松风马，野外专用。

获得方法：在武田信玄剧本的"安土城攻略战"一关中，冲入画面中央偏右下角的安土城正门，前田庆次出现，将其击败后输送部队会出现在中央的据点处。

＊要点：一开始将火计阻止后，正门便能够进入了。

马铁甲



骑马时对马的耐久度伤害减半，野外专用。

获得方法：在自创武将剧本的第三关"长竹攸の战い"中，先将地图右上角的城攻下，然后消灭除信长和德川外全部的武将（含"配下武将"、另外敌将不能被NGC打败），等出现"击破信长"的任务出现后，靠近信长后输送部队便会出现在信长的本阵内。

武者物语



护卫部队的能力上升。

获得方法：在自创武将剧本的"大阪夏の阵"（真田方）一关中，完成之前提示的任务。当完成"伊达政宗の大阪城侵入阻止"、"真田幸村の突击を援护"和"真田幸村を救助"这3个任务后，输送部分出现在地图左边的据点处，向地图右边的据点处撤退。

＊注意：当真田冲到画面下方并被敌人包围时，要尽快协助他消灭周围的敌人。全部消灭后，在真田身边呆上一会，任务才会成功达成。

阵太鼓



我方的士气上升。

获得方法：在阿国剧本的"川中岛の舞"一关中，不断打击城寨内的鼓（一开始在附近就有），大约敲数十下后，输送部队出现于画面右边的海津城。

＊要点：在输送部队出现前不断地敲鼓，不要中止。

黄熟香



将30秒内能力上升的道具的有效时间延长为1.5倍。

获得方法：在浓姬剧本的"岐阜城潜入"一关中：1.1楼时不要击倒くのいち；2.在3楼击败くのいち。之后贵重品便会出现。其他敌人的生死无关紧要。

兵粮丸



在兵力耗尽的情况下，可以回复体力最大值的一半。一关只能使用一次。

获得方法：在自创武将的修行中，如果能力达成一定程度，那么在选择修行"舞踏"时，会有一定几率出现服部半藏。将其打败后获得。



案内人形

在地图上表示出城内的箱子所在地点，城内专用。

获得方法：在五右卫门剧本的“大阪城无断潜入”一关中，将一楼的全部宝箱破坏，贵重品出现。



阴阳手烛

显示城内的地图，城内专用。

获得方法：在くのいち剧本的“上田城救出战”一关中，等限制时间在20分钟以内后，再前往第5层。贵重品出现。与击破人数、完成任务等无关。



六神膏

使护卫兵的体力恢复，一关只能使用一次。

获得方法：“无限城”的“虚空”模式，在第30层得到。

八幡铃



可以显示城内的陷阱与机关，地图上用紫色的“×”来表示，城内专用。

获得方法：在伊达正宗剧本的“小田原城乱入”一关中，将3楼的假楼梯破坏完后半部，贵重品出现。

＊注意：所谓的破坏楼梯就是走上去，假的楼梯就会自动毁坏，真的么……这里虽然有碰运气的成分，但如果先破坏最下面的楼梯，再破坏右边两个楼梯和最左边的楼梯，那么真的楼梯就只会在中间两个中轮流转换。另外，有时候只破坏4个楼梯，贵重品便会出现了。具体原因暂时不明。

属性系物品



荒御魂

所有的属性攻击增加一个等级。

获得方法：在上杉谦信剧本的“川中岛宿命战”一关中，达成千人斩后，输送部队出现在画面右上方，向地图右下方撤退。



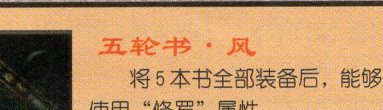
五轮书・地

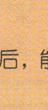
将5本书全部装备后，能够使用“修罗”属性。



五轮书・水

将5本书全部装备后，能够使用“修罗”属性。





五轮书・风

将5本书全部装备后，能够使用“修罗”属性。

五轮书・空

将5本书全部装备后，能够使用“修罗”属性。



五轮书・火

将5本书全部装备后，能够使用“修罗”属性。

获得方法：在“无限城”的“奈落”中，分别打过第6、12、18、24、30层后取得。每过一层取得一本。

全武器一览

＊注：每个角色都有固定的武器，其中前4种武器可以任意在战场上得到，而要取得最后的LV5武器则需要注意以下几点：

1.难易度在“难”以上；

2.该角色必须已经通关至少一次；

3.拿武器的关卡是特定的，不能打其他关卡。要拿哪位武将的武器，1P就必须使用该武将。

4.LV5武器都可以通过双打获得。1P或2P都可以打败并取得特定的敌人和道具。不过要注意的是，孙市的武器拿法与“狙击”事件有关，双打的情况下，该事件不会发生。



服部半藏
暗牙黄泉津

获得方法：在服部半藏剧本的“三方ヶ原の战い”一关中，先打败小山田军，之后坚守鹤翼阵（即我方相关武将不能有一人被打败）。守住之后，再将敌军全部的据点夺取下来。敌军开始撤退，此时输送部队出现在德川本阵前。



上杉谦信
天丛云

获得方法：在上杉谦信剧本的“川中岛宿命战”一关中，先占领右边的海津城，之后依此完成提示的任务（回本阵打败服部以及前往海津城打败真田）。等我军撤退集结完毕后冲入武田本阵内，此时输送部队便会出现在地图的中央，向下方移动。



真田幸村
炎枪素笺鸣

获得方法：在真田幸村剧本的“大阪夏の阵”一关中，完成全部提示的任务（包括冲进德川本阵被包围后，消灭周围的敌人等待大门重新打开的任务），同时达成千人斩（千人斩和完成任务这两个条件没有先后顺序的差别）。输送部队从地图左边出现。



お市
木花开耶・樱

获得方法：在お市剧本的“姊川の战い”一关中，在我方武将全部生存的情况下，完成所有任务。等击败“美浓三人众”后，输送部队出现于地图的左下角并向地图的左上方移动。



明智光秀
灵剑布都御魂

获得方法：在明智光秀剧本的“山崎の战い”一关中，将“天王山の守备头三人击破”“味方を救援せよ”这两个任务完成后，在前田庆次突击的事件发生前，将天王山占领。此时输送部队会出现在画面左边的羽柴秀吉军附近。



杂贺孙市
狱焰火具土

获得方法：在杂贺孙市剧本的“越前防卫战”一关中，先消灭前线部队，再成功狙击明智光秀。之后让所有的法师安然撤退。之后当信长军到来时，输送部队会出现在地图下方靠右的据点处。



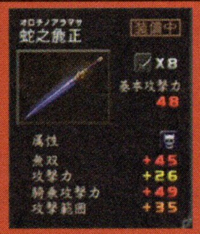
伊达政宗
螺钿三日星

获得方法：在伊达政宗剧本的“本能寺乱入”一关中，抢在明智光秀之前到达本堂并将除光秀以外的全部武将消灭，之后打败光秀。完成以上任务后再将信长以外的全部武将消灭。此时输送部队出现在本堂内。



石川五右卫门
轰雷建御雷

获得方法：在五右卫门剧本的“大阪城无断侵入”一关中，将1楼的物品全部取得并将全敌将消灭，再将2楼的全部房间走完同时消灭全部敌将。贵重品出现在楼梯前。



织田信长
蛇之粗正

获得方法：在织田信长剧本的“桶狭间の战い”一关中，占领敌人的前线基地。秀吉出现后不要理会，故意让其败走，此时将除冈部和松井两人以外的敌将全部消灭。等今川本阵和服部半藏出现后，抢在半藏的前面到达今川本阵。输送部队会出现在地图中央偏右的据点处。



新武将
（枪）蜻蛉切

获得方法：在新武将剧本的“大阪夏の阵”（真田方）一关中，完成到救援真田为止所有的任务，然后突入德川的本阵。输送部队出现在地图左边。



武田信玄
天孙降临

获得方法：在武田信玄剧本的“川中岛宿命战”一关中，完成全部的任务。在冲进山杉的本阵后，输送部队出现于画面左边并朝画面左上方移动。

＊注意：绝对不能出现“敌人即将进入本阵”的消息。即是说不能让敌人（含杂兵）靠近本阵。（单打时这个条件较难达成，故推荐双打）



前田庆次
天之琼矛

获得方法：在前田庆次剧本的“川中岛腕试し”一关中，完成全部的任务，并将除上杉外全部的武将消灭（含“配下武将”，且不能被友军消灭）。此时输送部队出现于地图的右下方。



森兰丸
神剑カムド

获得方法：在森兰丸剧本中的“本能寺の变”一关中，阻止火计并在南门没被突破的情况下击败所有前来进攻的武将。当守护南门的任务完成后，输送部队出现在地图中央附近。



くのいち
琥死那陀

获得方法：在くのいち剧本的“上田城救出战”一关中，在不丢死一人的情况下，4分钟内到达地下5层。会有贵重品出现在靠左的房间内。



阿国
日影天钿女

获得方法：在不远离五右卫门的情况下，打败兰丸、明智光秀和服部半藏。此时输送部队出现于画面中央并向左上方移动，需要立刻前往。（输送部队出现后，即使远离五右卫门也可以了）



浓姬
蛭好

获得方法：在浓姬剧本中的“本能寺の变”（上方路线）一关中，快速将信长打败，输送部队出现于西面的据点处并向画面最右下方的据点移动。



心眼

上升能力：间接防御力、无双、使用武器防御力、间接攻击力、骑乘防御力、回避力、跳跃力

下降能力：未使用武器攻击力、移动力



将射来的弓箭打回去，击倒对手即可。数量越多越好。如果成功将敌人击败的话，那么敌人的数量会渐渐增加。到了最后便会有无数校箭射来，此时可以考虑使用无双，不但能够保证全身无敌，同时弓箭的速度也会减慢。

最低达成目标……………………………40人

马术

上升能力：骑乘攻击力、骑乘防御力、体力、无双、使用武器攻击力、使用武器防御力

下降能力：未使用武器攻击力、间接攻击力、回避力、跳跃力



在限定的时间内骑着马到达指定地点。根据难度的不同，敌人的数量会有所不同，另外地面上还装置有不少地雷、马栏等，这时候就需要按△键来躲避了。

最低达成目标……………………………40秒

新武将 战国无双

要自创一个新的武将，就要进行为期一年的修行。一年共12个月，每个月可以进行一次修行。也就是说新武将需要依靠12次修行的结果来决定能力值的高低。在修行的过程中，共有名为“剑豪”、“奥义”、“突破”、“舞斗”、“刚弓”、“心眼”、“马术”这7个不同的项目，每个项目分为初级、中级与高级3个类别，难度依次上升。在修行开始之前还可以选择“刀”、“枪”、“薙刀”这3种武器，使用何种武器与能力值的增减没有任何关系。每次完成修行之后，所得到的评价分为5个阶段，包括特级/一级/二级/三级/论外。需要注意的是，在修行的过程中选择休息可以回复武将的体力，达成特定的条件还将发生特殊事件。

修行要点

1.成绩至少要在二级以上

虽然修行的成绩分为5个等级，但是只有取得二级以上的评价后，该项目的修行等级才能上升。

2.无视体力的剩余继续修行

虽然减少的体力，可以利用休息来一次性恢复，不过只要玩家修行“刚弓”、“舞斗”等不会减少体力的项目的话，就可以继续修行下去了。

修行的种类



在修行时，一开始玩家只能选“剑豪”和“突破”这两个项目。不过只要在这两个项目中获得了较高的评价后，新的项目便会出现。另外，在修行时玩家要从刀、枪和剃刀这3种武器中选一个使用。

另外，在修行中还会不时出现一些特殊事件，比如一些武将的乱入事件。将他们打败的话，可以学会一些不易学会的技能。

剑豪

上升能力：使用武器的攻击力、体力、防御力
下降能力：未使用武器的防御力、间接防御力、骑乘防御力



简单地说就是将不断出现的敌人全部击败。数量越多越好。达成较高的连击数，以及每击破50人时，都能够延长限制时间。一开始的敌人很容易对付，但到了后期，突忍、铁炮等敌人纷纷出现，此时就需要充分利用无双奥义了。

最低达成目标…………250人

奥义

上升能力：无双槽、使用武器的攻击力、回避力、移动力
下降能力：未使用武器防御力、间接防御力、骑乘防御力

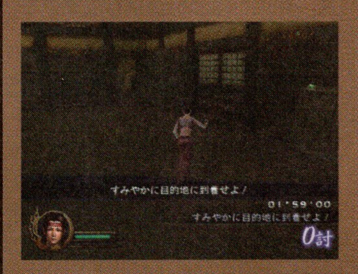


攻击方式只有无双奥义。只要不断地利用无双将敌人消灭即可，数量越多越好。值得一提的是，在使用无双时，限制时间是不会减少的。另外，场地上经常会随机出现加满无双槽的物品，只要不断地配合攻击与恢复无双槽，那么一个无双杀死数十上百人也不是不可能的。

最低达成目标…………200人

突破

上升能力：移动力、体力、无双、使用武器的防御力
下降能力：未使用武器的攻击力、间接攻击力、骑乘攻击力



在限制时间内，到达地图上指定的终点。这里不必管敌人，只要一直向前冲即可。虽然敌人的数量会随着难度的增加而增多，不过由于地图的位置是不变的，所以只要事先记住了路线，那么便能够轻而易举地获得一级甚至特级的评价。

最低达成目标…………1分

舞斗

上升能力：使用武器攻击力、间接攻击力、骑乘攻击力、体力、移动力、回避力、跳跃力
下降能力：未使用武器防御力、间接防御力、骑乘防御力



不断地进行连击便能取得高分。推荐先将敌人打昏，再挑飞，最后利用无双奥义来连续，这样应该能够打出10连击以上的成绩来。同时限制时间也能够延长。

最低达成目标…………40分

刚弓

上升能力：间接攻击力、体力、间接防御力、骑乘攻击力
下降能力：未使用武器防御力、移动力



使用弓来打败敌人。由于敌人会不断移动，所以如何才能够有效提高命中率，则是最需要研究的课题。即使中途终止了修行，只要之前的命中率够高，也一样能够取得较高的评价。

最低达成目标…………20人



文：monkeyking

这次的《真Ⅲ》狂热版，一开始可以选择游戏难度。HARD模式是真正狂热玩家向的高难模式，绝对不推荐给第一次接触的玩家。而NORMAL模式比此前出过的《真Ⅲ》本篇还要简单很多，基本上只要会玩RPG的人就都能玩。

故此本篇攻略是以NORMAL模式为准写的。想挑战HARD模式的话，建议还是二周目再去吧。

PS2	真・女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版	2004年1月29日发售/5800日元
	ATLUS RPG	165KB

战斗系统

给初次接触的玩家

战斗时候左上地图标标志着行动机会。根据敌人属性攻击弱点、会心一击可以增加一次机会。被敌人闪开攻击或反射、无效化会失去行动机会。

提升、下降能力的辅助魔法非常重要，最多可以使用4次。只要多用辅助魔法，任何BOSS战斗都会变得较为简单。

可以通过对话加入的种族	
妖魔	魔兽
妖精	地灵
天使	妖鬼
堕天使	鬼女
龙王	夜魔

地名对照
新宿卫生病院＝シンジュク卫生病院
代代木公园＝ヨヨギ公园
涉谷＝シブヤ
银座＝ギンザ
池袋＝イケブクロ
歌舞伎町监狱＝カブキチョウ捕囚所
浅草＝アサクサ
池袋坑道＝イケブクロ坑道
ユウラクチョウ坑道＝有乐町坑道

技能属性＆异常状态

游戏里的全部属性一共分为物理、火焰、冰结、冲击、电击、异常状态、破魔、咒杀、万能这9种。

然后异常状态细分又有：魔力、神经、精神这3种。（写有异常状态无效的自然就3种都不怕）其中威胁最大，种类也最多的是精神攻击。

合体和仲魔的成长

合体时候可以通过反复取消来选择技能的继承。

任何仲魔都可以通过“御魂”来提升能力，最大达到初期能力数值的两倍（例：力15，御魂强化完毕就是30。）此后仲魔升级每成长一个能力点数，就可以用御魂再提高一个能力点数。

满月时刻可以进行3身合体。如果用于合体的第三个仲魔参战并获取经验值，经验值会×1.5倍后继承到合体后的恶魔身上。再用合体后的恶魔作为3身合体的最后一个，又会×1.5倍……依此类推。

记录的继承

游戏开始，会询问是否读取《真Ⅲ》本篇的记录。如果有记录的话还是读取吧，有益无害，继承进度并不要求通关，哪怕是个5分钟的《真Ⅲ》本篇进度也一样可以继承。

继承记录的好处

1.随机继承5个仲魔。读取进度以后会显示继承的仲魔名字。这里只需要反复按取消就可以变动继承的仲魔。因为主人公等级必须等于或高于继承仲魔等级才能买回来使用，而游戏里可以购买恶魔的地点是池袋，所以继承的恶魔等级在LV20前后最为理想（因为主人公到达池袋时候等级通常也在20左右）。

2.在代代木公园的回复泉，圣女会给主人公提升能力。以记录的通关次数为准，通关一次全能力+1，通关两次全能力加2，最多全能力+5……不过我想没人会有那个耐心去通关5次。

3.在涉谷的道具店，雪娃娃会赠与主人公特别礼物。品种是以继承进度时间的末尾数字为准。（例：2小时47分的进度，那么就是7）数字对应的礼物是：

0、8＝破魔の灵扇（仅限战斗中使用，全体破魔攻击，无限使用）

5＝反魂神珠（仅限战斗中使用，复活己方一人，HP全满。无限使用）

1、2、3、6、7、9＝万里の望远镜（仅限战斗中使用，调查敌人的能力和弱点。无限使用。）

4＝チャクラ金刚丹（仅限战斗中使用，己方一人MP小回复。无限使用。）

推荐选择チャクラ金刚丹，这样就不愁MP不够了。

4.可以用选择键调换两种视点。老玩家向的主观视点和新玩家向的背后追尾视点。

流程攻略

主人公乘坐地铁前往新宿卫生病院看望住院的高校老师。

在车上他做了一个古怪的梦。

走出检票口，收到同学新田勇打来的电话，告知在代代木公园汇合。

车站的自动售货机可以购买饮料。医院的自动售货机也是。买到的饮料，会成为回复道具。出站以后首先去代代木公园。代代木公园左边的门被警察封锁了，从右边的门进去。

见到神秘学刊物记者圣丈二。此时收到同学桔千晶的电话，告知已经先和勇到医院了。然后去地图右上角的新宿卫生病院即可。



大地图上，凡是可以进去的建筑物都会发红光。一目了然。以后都是如此。

新宿卫生病院。

正门大厅和桔千晶对话。去2楼的203病室找到新田勇。回到1F正门大厅和桔千晶对话。

勇掏出找到的业务员用ID卡交给主

人公拜托他去地下寻找老师。

去医院B1F，走廊尽头一间门内遇到呈M字谢顶的男人冰川。

佑子老师出现救下了主人公。（有人注意到对背后的门关上以前，老师瞳孔的颜色吗？）

对话以后，照老师的吩咐去顶楼。

东京受胎发生。整个东京卷了起来，变为一个卵一般的世界。主角被化身为小孩的魔王路西法变为魔人。游戏正式开始。

start场所是新宿卫生病院B1F，结构并没有变化。在手术室的思念体会免费给主人公回复，多加利用。有发光标志的门就是记录点。在那里遇到圣丈二，然后去电梯，进入"谜之空间"（其实就是初次进入アマラ深界）。遇到坐轮椅的老绅士和戴面具的淑女的幻影。跟着指示的方向走即可。

这里不会随机遇敌，敌人是固定的，而且有思念体给主人公免费回复。

走完谜之空间以后回到医院。医院由两部分构成，2F有通向另一部分的联络桥。在那里收到妖精ピクシー，然后去A203号室。ピクシー会骗开门，打倒3只幽鬼ガキ得到钥匙。ガキ的弱点是魔法，用ピクシー的雷电攻击即可。然后通过联络通路到达分院。

BOSS 幽鬼ガキ×3 （HP20 / MP19）
技能：ひっかき／スクカジャ
相性：咒杀无效／全属性魔法・破魔弱

分院里已经可以遇到好几种新的恶魔。除了外道、幽鬼以外全都可以收为伙伴。外道、幽鬼只有其主动与主人公对话时候才能收到（满月时候可能对话加入）。外道ウィルオウィスプ身上有集魔魔法，对于练级非常有用。BOSS战门前的记录点附近有个思念体，先与其对话打赌，再去打倒盘据在医院出口的BOSS堕天使フォルネウス（弱点是电击）。得到冰结属性祸魂ワダツミ。打完去找那个打赌的思念体要钱。

BOSS 堕天使フォルネウス （HP500 / MP200）
技能：ブフ／マハブフ／死门の流水
相性：冰结吸收／咒杀无效／电击弱

走出医院前往涉谷。大地图上会有成群的妖兽出现，很有威胁。病院里的地灵カハク的火焰魔法可以克制它们。

从新宿医院向东南方向走，会来到代代木公园。在这里ピクシー会赠给主人公祸魂"アンク"并离去。（狂热版新增的隐藏要素，将这个最初的ピクシー留下的话，以后在阿玛拉深界会变为LV80的妖精。祸魂"アンク"可以在店里买到。留下的这个ピクシー可以用来参与合体，只要合体后的仲魔继续留在队里就满足条件。）

到达涉谷（シブヤ），这里有第一个邪教之馆。用于合体恶魔来造出新的恶魔。商店里可以买到新的祸魂，让主人公习得



ファイアブレス后战斗会非常有利。这里的地下迪斯科舞厅是情报交流的场所。与舞厅的猫女对话会发生战斗。

踏入迪斯科舞厅大门，与千晶再会。见过千晶后，在涉谷记录点会遇到丈二。他查出了记录点的传送机能把自己传到了涉谷。与他对话得知银座那里有冰川和佑子老师的消息，并且愿意把主人公传送到银座去。准备工作完成后跟守候在端末旁的他对话即可开始传送。第一次传送会出故障而失败（剧情），主人公掉落在アマラ经络内部。这里虽然看起来像迷宫，其实很简单。BOSS是干扰アマラ经络正常运转的恶灵。将其消灭经络恢复正常，就可以离开这里去银座了。

BOSS・外道スペクター （HP148～HP550／MP100～300）
技能：アギ・デスタッチ・群れ集い・邪灵乌合
防御相性：破魔・咒杀・精神・神经无效／对全攻击属性魔法强
外道スペクター是6个小的恶灵，3回合以后会集合成一个大型的恶灵，能力也变得很强。所以尽量在其集合以前多打死几个。参与集合的数目越少能力就越弱。

走出アマラ经络会再次进入アマラ深界。在莲藕状的窥视孔可以见到老绅士和淑女。得到王国のメノラー（烛台）。

ニヒロ机构统治下的城市银座。

这里很繁华，有酒吧、商店、宝石交换专门店（可以用收集的宝石交换精灵和御魂）。邪教之馆也增加了3身合体（必须满月时刻）。

2D地图上，银座的南方就是ニヒロ机构本部。向东走则会看到ハルミ仓库---ギンザ大地下道的入口处。

走出银座，往东走过桥就是ハルミ仓库。这里的敌人以dark属性居多。火焰和破魔会很有利。

银座大地下道。这里是游戏中第一个比较复杂的地形。不过只要耐心走完能走的地方就不会有错。



穿过杂乱的地道来到下水道主管，下水道两旁的房间里涌出一群奇怪的人，有男有女有老有少。都穿着破旧的衣服，状如难民。他们不是人类，是叫做マネカタ（拟人）的东西。自从异变以后整个东京再也没有活人，恶魔找不到奴役，就用泥土造出了他们当奴隶。

拟人开的商店有祸魂出售。购物在1000以上会得到一枚奖券。收集10枚即可抽奖。店里出售的クダタチの汤可以用来调查恶魔是否具有变异资质。下水道通往曼陀罗军的方向（注意搜索墙根，部分楼梯被墙根遮住从远处不易发现。）被把守着不让通过。打听消息会得知有一个拟人特别喜欢收集人类用过的东西。找到一间门口堆着音响等电器破烂的就是这个拟人的住处了。

收集废品的拟人愿意替主人公向守卫说情，交换条件是要主人公去寻找一件东西。他称之为人类的一种微型绘画。是"在一张很小的纸上绘制出难以置信的精美图纹，奇迹般的艺术品。据说以前有很多人类把这艺术品看得比自己的生命还要重要"。回到银座的酒吧打探关于绘画的事。听思念体说酒吧的常客洛基（ロキ）有一间堆满收藏品的屋子。找到在角落里喝酒的洛基（一个身材魁梧的男性恶魔），洛基为整个屋子的藏品开价二千万。走出银座大地图，从地图右上的入口就可以进入到洛基的宝库。会和看门的恶魔发生战斗。

BOSS 妖精トロール （HP850 / MP150）
技能：マハブフーラ／暴れまくり
防御相性：冰结吸收／精神弱

打开洛基的宝箱，拿到了拟人所说的"艺术品"——一张千元面值的钞票。把钱交给拟人收藏家以后，就可以经过有人看守的门前往池袋了。走出没有几步即会遇到第一个魔人——斗牛士。

BOSS 魔人マタドール （HP1000 / MP500）
技能：赤のカポーテ／マハザン／气合い／血のアンダルシア／挑发／デクンダ
防御相性：冲击・魔力・异常状态攻击无效
"赤のカポーテ"会将斗牛士的命中回避提高到极限。建议主人公装备冲击无效或者物理强的祸魂。准备降低敌人回避力的スクンダ或フォッグブレス。仲魔携带冲击无效的龙王ノズチ或者冲击吸收的魔兽ネコマタ。

打倒斗牛士以后，得到基础のメノラー。从此可以通过记录点进入阿玛拉深



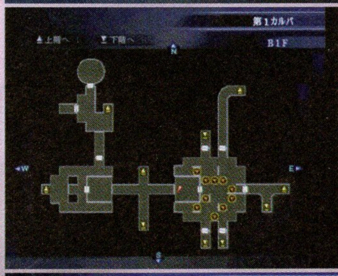
界探索。阿玛拉深界分为5个カルパ（*佛教用语，"劫"的意思。）。得到新的烛台以后就可以开启通往下一个劫的门。

关于阿玛拉深界和普通场所的区别：遇到的恶魔不能通过对话加入。出入时候可以玩捡钱的小游戏。阿玛拉深界的地形要比同期的场所复杂，敌人等级也更高些，主要参考地图走吧。阿玛拉深界剧情是和本篇平行发展的，只要还没进入最终的迦具土塔以前，都可以去探索。先后顺序玩家自己决定。阿玛拉深界有不少地形踩上去会损失HP，防止有害地形的道具"浮足玉"或者魔法"リフトマ"一定要准备。

在阿玛拉深界，是由"暗医者"（医生的思念体）负责回复HP/MP。返回则是找"饮み屋"（两个女孩子的思念体）花2500元，全回复以后直接送上入口处。暗ブローカー（不法商人的思念体）处可以花钱买到继承强力技能的仲魔。

阿玛拉深界第一カルパ。







进入需要烛台"基础のメノラー"。

从B1F惟一一处天花板上没有光的地板落下，进入中央宝物库打开开关，从1F正面阶梯经过B1F前往B2F，见到淑女和老绅士。然后返回地面。

来到池袋。这里是信奉力量至上的恶魔组成的曼陀罗军总部。

从这里开始邪教之馆增加了恶魔全书的项目，凡是自己队伍里曾经有过的恶魔就被登记下来，并支付金钱来再次召唤。

曼陀罗军总部厚重的大门内遇到久别的同学新田勇。随即一同被捕，关入曼陀罗军监狱。被捕的主人公被迫接受决斗裁判。连续三战打败对手即可。

BOSS 魔兽オルトロス（HP1000 / MP200）
技能：マハラギ／マハラギオン／アギラオ／アギダイン／ファイアブレス
マヒひつかき
防御相性：火焰吸收／破魔・咒杀・精神・神经无效／冰结弱

BOSS 鬼女ヤクシニー（HP1200 / MP200）
技能：マハザン／マハザンマ／ザンマ／ザンダイン
防御相性：冲击・破魔・咒杀・精神・神经无效／魔力强／电击弱

BOSS 鬼神トール（HP2000 / MP3000）
技能：・マハジオ／マハジオンガ／ジオンガ／ジオダイン
ディアラマ／デクンダ／デカジャ
防御相性：电击・破魔反射／咒杀・精神・神经无效／魔力强

打败鬼神トール以后，他会赠给主人公雷属性祸魂ナルカミ并宣判主人公无罪释放。

此时再去曼陀罗军总部大厦，会在大门前遇到来自异世界的魔人但丁。



BOSS 魔人ダンテ（HP2400 / MP3000）
技能：・リベリオン／E&I／ホーリースター
（HP半减后）・リベリオン／E&I／ホーリースター／挑发／トゥーサムタイム
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效
初次交战的但丁使用的全部是物理攻击，非常强力，建议主人公装备对物理强的祸魂。仲魔准备提升己方防御力、降低对方攻击力的辅助魔法。对但丁使用降低能力的魔法他会用圣光打消，但也因此可以浪费他一次行动机会。战斗后半但丁会使用挑发。效果是大幅度降低防御力的同时少量提高攻击力。趁己方攻击力提高的机会尽快把他击倒，持久战对己方不利。

随后去曼陀罗军本营大厦60F会见牛头天王。会得到赏赐，增加两个仲魔名额。牛头天王会询问主人公是否愿意加入曼陀罗军。三个选项分别是1.愿意，2.不愿意，3.还不能决定。

随后去B1F地牢看望被关押的新田勇。地牢右半部分尽头有一个门，需要主人公的力达到24才能打开。里边是祸魂ガイア。

地牢监狱见到勇，他告知打听到了老师的下落，拜托主人公去ニヒロ机构救出老师。

此时去池袋的东馆（就是曼陀罗军总部大厦前，右边那道门）会遇到第二个魔人——大僧正。

BOSS 魔人だいそうじょう（HP2500 / MP800）
技能：瞑想／マハムドオン／マハンマオン
（HP半减后）・瞑想／マハムドオン／マハンマオン／喝破／烦恼即菩提
防御相性：魔力・精神吸收／破魔・咒杀反射／神经无效／物理・魔法伤害半减
对付大僧正建议主人公装备精神无效的祸魂。仲魔里有防破魔、咒杀的魔法テトラジャ。
最早具有テトラジャ的仲魔是LV21的圣兽ユニコーン（但是必须要升级到LV24才会觉醒テトラジャ）。道具里边的“テトラジャの石”也可以起到相同作用。或者使用四次スクンダ将大僧正的命中降到最低。打倒大僧正得到“永远のメノラー”。

位于银座以南的圆形建筑物就是ニヒロ机构本部。

等到主人公赶到，战斗已经结束了。曼陀罗军的恶魔占领了这里。

B2F的中央有一个球形的房间。里边有一个大型的终端。在这里又遇见了丈二。丈二打开了隐藏的通路，拜托主人公去追踪冰川。

从电梯下到B10F。这里才是ニヒロ机构隐藏的部分。为了到达冰川所在的15F，需要在中央控制台插入四根制御棒。“黄のキーラ”、“白のキーラ”、“赤のキーラ”都很简单就到手，走遍地图即可。

比较麻烦的是“绿のキーラ”，夜魔キウン在中途会出来扳动开关捣乱，玩家需要在13F和14F之间多来回几次才能将三个开关全部打开。然后打倒夜魔キウン得到制御棒。

回到B10F插入4根制御棒，前往B15F。

ニヒロ机构本部中枢。遇到冰川。他使用这里的巨大机械吸收了曼陀罗军总部的能量，造成曼陀罗军的崩溃。

BOSS 堕天使オセ（HP3800 / MP500）
技能：テトラカーン／マカラカーン／デクンダ／デカジャ／スクカジャ
ヒートウエーブ／气合い
防御相性：破魔・咒杀无效／异常状态攻击强
他的气合+物理攻击会造成很大伤害。没有有效的弱点，玩家最好能准备好提升防御力和降低敌人攻击力的辅助魔法。战胜他得到祸魂アナテマ。



回到池袋曼陀罗军本营。再次和千晶相会。三个选项分别是：我明白／我不明白／我还不能决定。这里的选择会影响主人公与千晶路线的倾向。

去大厦顶层，目睹了牛头天王的覆灭。出门会遇见鬼神トール。已经对曼陀罗军心灰意冷的他决意离开这里去旅行，寻找真正的强者的世界。地牢里只剩一些体力衰弱暂时无法离去的拟人。他们告诉主人公，拟人的领袖フトミミ因为能够预见未来，被抓到歌舞伎町监狱去了。为了借助フトミミ的预知能力寻找老师的下落，勇前往歌舞伎町监狱。

曼陀罗军本营1F左侧大门原本有恶魔看守的地方，现在已经可以通过了。从那里出去，走高速道路到歌舞伎町监狱（カブキチョウ捕囚所）。在这条高速公路上会遇到第三个魔人——地狱天使。

BOSS 魔人ヘルズエンジェル（HP3000 / MP1000）
技能：ヘルエキゾースト／デクンダ／ヘルスピン
（HP半减后）・ヘルエキゾースト／デクンダ／ヘルスピン／ヘルスロットル／ヘルバーナー
防御相性：冲击吸收／火焰无效／破魔・咒杀・异常状态攻击无效
地狱天使可说比斗牛士还好对付，属性准备上做好对抗冲击、火焰的阵容即可。打倒他后得到“威严のメノラー”。

阿玛拉深界第二カルパ。





进入需要烛台“威严のメノラー”“永远のメノラー”。

从B2F有暗医者的地方东侧的落穴落下，通过B3F东边的门，途中留心观察，有一面墙壁看上去像水纹一样波动。进入墙内得到【月轮のカギ】





（此时可以返回第一カルパB1F西边的宝物库，得到“黑いバイザー”——对墓标使用“黑いバイザー”即可和墓标上记载的BOSS战斗。）

再从B1F中央西南方位的落穴掉下，打开降落地点南方的门，进到B4F，见到淑女和老绅士。

此时可以继续前往第三カルパ。进入第三カルパ，和默示录四骑士见面。返回。



来到歌舞伎町监狱。整个建筑物被龙王ミズチ的蜃气楼控制。这些无人的房间其实都有关押着拟人。必须先打倒狱卒得到ウムギの玉，进入蜃气楼才能看得见拟人。

挨个调查牢房，这里关着银座下水道里居住的那个废品收集家。找他要汤匙，然后交给4F的一个拟人，拜托他在牢房里掘坑。就可以从掘开的洞进入5F了。具体是从1F进入蜃气楼状态，上到4F，和被关着的“穴掘りマネカタ”（挖坑的拟人）对话。

在4F关闭蜃气楼，从落穴进入3F，打开两个铁栅栏的开关。再下到2F，打开铁栅栏开关。再从2F进入蜃气楼，通过3F下到2F的另一侧，和“ガラクタ集めマネカタ”（拟人收藏家）对话，拿到汤匙。

再通过落穴落到4F，把汤匙交给挖坑的拟人。然后关闭蜃气楼。

最后通过挖坑的拟人挖出的落穴落到2F，来到4F，打开蜃气楼开关，就可以来到5F了。

BOSS 龙王ミズチ（HP4800 / MP500）
技能：ブフ／ブフーラ／マハブフ、マハブフーラ／マハブフダイン
デクンダ／绝对零度／蜃气楼

防御相性：电击吸收／冰结・破魔・咒杀无效／火焰弱
BOSS是巨大化的龙王ミズチ。主要攻击手段除了冰结以外还有精神攻击。主人公装备精神无效的祸魂即可。

5F，龙王背后的房间。左边关着フトミミ，右边关着勇。

和勇对话以后出门，フトミミ带领一群重获自由的拟人向主人公道谢。他要带领拟人们去寻找新的容身之处。

传送去银座，在终端处遇见丈二。

丈二告诉主人公，フトミミ带领的拟人们长途跋涉到了原本是废墟的浅草，将废墟重建为了拟人的街道。主人公在丈二的拜托下开始前往浅草。

从池袋的曼陀罗军本营大门外出，前面的建筑群里红色的建筑就是东池袋车站。进入车站往深处走就会进入池袋坑道。坑道内一片漆黑，所以事先需要准备照明用的光玉或者照明魔法"ライトマ"。

坑道内有水鬼、风鬼、金鬼、隐形鬼四个强力的妖鬼。打倒水、风、金三个后，中间那间显示有强烈妖气但是本来无法进入的房间就是隐形鬼，非常强劲。（满月时候即可看穿他的分身）但是跟剧情无关。玩家大可以以后再回来攻克这里。

BOSS 妖鬼キンキ（HP3000／MP2000）
技能：・タルカジャ／ラクカジャ／ラクンダ／タルンダ／デクンダ／突击
地狱突き／暴れまくり／烈风波／ヒートウエーブ／ベノンザッパー／ヤマオロシ
兽の眼光／龙の眼光
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效／物理强／魔法弱

BOSS 妖鬼スイキ（HP3500／MP1500）
技能：ブフーラ／マハブフーラ／アイスブレス／绝对零度／地狱突き
暴れまくり／着合い／兽の眼光／龙の眼光
防御相性：冰结吸收／破魔・咒杀・异常状态攻击无效
物理・电击・冲击强／火焰弱

BOSS 妖鬼フウキ（HP3500／MP1000）
技能：マハザン／ザンマ／ザンダイン／マカカジャ／龙卷／烈风波
地狱突き／暴れまくり／兽の眼光／龙の眼光
防御相性：冲击吸收／破魔・咒杀・异常状态攻击无效／物理强
电击弱

BOSS 妖鬼オンギョウキ（HP5500／MP1500）
技能：ムドオン／タルカジャ／ラクカジャ／スクカジャ／アギラオ／デクンダ
不动剑／暗夜剑／イービルアイ／龙の眼光
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效

到达浅草，默示录四骑士里的第一个骑士，白骑士会出现。

BOSS 魔人ホワイトライダー（HP4000／MP1500）
技能：死天召唤／ゴッドアロー／ブロミネンス／デカジャ／龙の眼光
防御相性：火焰・破魔・咒杀・异常状态攻击无效
白骑士每回合会召唤两个天使ヴァーチャー。虽然四骑士都没有弱点，但召唤出来的恶魔都有弱点，要加以利用。ヴァーチャー的弱点是冲击・咒杀。白骑士自身的主攻手段是火焰和破魔。"神之弓"（ゴッドアロー）是100%即死的破魔属性攻击，主人公最好装备防破魔的祸魂。（不过运气好的话他可能从头到尾也不发一箭……）
打倒白骑士，得到"慈悲のメノラー"。

在终端见过传送来此的丈二。然后可以到处转转看看拟人们复兴的街道。浅草东出口附近的建筑物里可以玩仓库番游戏，20关全破得到一个祸魂（当然，这个祸魂并不是必须要拿的东西）。前往拟人的圣地ミフナシロ，与フトミミ再会。他在这里寻求拯救拟人的启示。同时告诫主人公当心叫做サカハギ（逆剥）的拟人败类。从"仲见世通り"左边的门出去，B1F左边的房间，即会遇到杀死拟人正在剥皮的サカハギ。

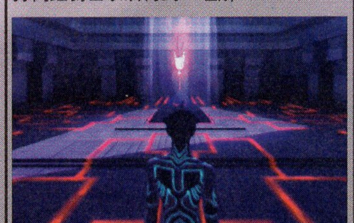
然后返回浅草记录终端。丈二告诉主人公ニヒロ机构现在真正的中枢在百层高塔オベリスク。

必须通过ニヒロ机构第2エントランス前往オベリスク塔。从银座出来，大地图上向东走一段路会看到一条高速公路。走完会看到东京塔。ニヒロ机构第2エントランス就在东京塔旁边。

第2エントランス走到头，再次进入大地图。左边的高塔就是百层塔オベリスク。

打倒白骑士以后，前往银座大地道的记录电就会遇到第二个骑士——红骑士。

BOSS 魔人レッドライダー（HP4300／MP1700）
技能：死兵召唤／テラソード／真空刃／ショックウェーブ／デクンダ／龙の眼光
防御相性：电击・破魔・咒杀・异常状态攻击无效
红骑士每回合召唤两个天使パワー，パワー的弱点是神经。红骑士的主攻手段是电击和冲击。物理特技"恐怖之剑"（テラソード）是全体攻击＋混乱效果。精神无效就可以防止混乱效果。
打倒红骑士以后得到"理解のメノラー"



オベリスク塔里有物理攻击无效的恶魔出现，玩家一定要有攻击魔法的队伍。虽然号称百层，但并不需要真正走那么多层。

在有光球的地方，是塔的统治者命运三姐妹设下的谜题。触摸光球以后，踩上画有发光的方格的地板，左上角的月龄就会按照地板上的标示的方格数目变化。将月龄变化为与拦路的墙壁上标示的月龄相同以后，路就打开了。

128F

从左至右的墙壁上分别有半月、满月、半月三个标示。这里会与命运三姐妹交战。需要在不离开解谜区域的条件下，按照从右到左的顺序与三姐妹战斗。以下的数字是地板上的方格标示：

先走1→0→3，右侧的墙壁打开，与长女クロト战斗。再走0→1→0→1→2与二女ラケシス战斗。最后走1→2→1与三女アトロポス战斗。与三人都战斗完毕即可前进。

乘坐电梯上去，与三姐妹一起交战。然后前往塔顶。

オベリスク142F。主人公再次见到了高尾佑子。救下老师以后，来自异空间的异神阿拉迪亚附体在佑子老师身上一起消失了。

此时主人公会得到阿拉迪亚赠与的力量，仲魔数目增加2个。

BOSS 鬼女クロト（HP2000／MP1000）
技能：マハンマ／マリンカリン／デクンダ／ディア／メディア／ディアラマ
メディラマ
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效

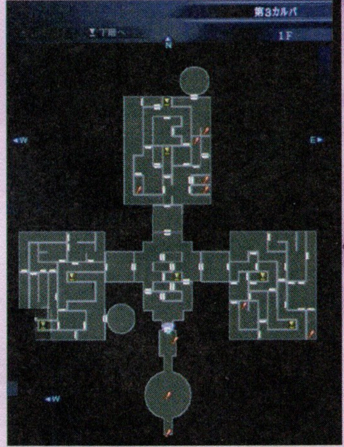
BOSS 鬼女ラケシス（HP2000／MP1000）
技能：マカカジャ／ラクカジャ／ラクンダ／テトラカーン／マカラカーン
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效

BOSS 鬼女アトロポス（HP3000／MP1500）
技能：マハラギオン／マハブフーラ／マハジオンガ／マハザンマ／アギラオ
ブフーラ／ジオンガ／ザンマ
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效

救出佑子老师以后，传送去新宿卫生病院，会在分院204病房遇到第三个骑士——黑骑士。

BOSS・魔人ブラックライダー（HP4600／MP1800）
技能：死灵召唤／ソウルバランス／绝对零度／メギドラ／メギドラオン／龙の眼光
防御相性：冰结吸收／破魔・咒杀・异常状态攻击无效／冲击强
黑骑士会召唤两个幽鬼レギオン（弱点电击、破魔）。主攻手段是冰结和万能。特技"魂之天秤"（ソウルバランス）是魔力属性，效果是HP减半＋魔法封印。准备抗异常状态和冰结的阵容，由于万能魔法无法防御，只能通过辅助魔法将黑骑士的攻击力降到最低。
打倒黑骑士后得到"智慧のメノラー"

阿玛拉深界第三カルパ。













进入需要烛台"慈悲のメノラー"、"智惠のメノラー"、"理解のメノラー"。

这里的有些门需要主人公的能力数值达到一定数字才可以打开（祸魂追加的数

值不算）。要对应全部的门需要主人公达到力 25 魔 25 运 18。

此外 B1F 有门会检查主人公的属性。需要注意的是在这类属性检查的门内，如果升级以后完全解放了一个祸魂的属性（就是将一个祸魂的特技全部习得），有时候会造成主人公属性变动。此时会被关闭无法出门，必须再练出一个相反的祸魂来弥补属性。因此这里最好随时交换祸魂，不要将相反属性的祸魂的技能完全练满。（祸魂的属性看颜色来区别，白色＝LIGHT·绿色＝NEUTRAL·青色＝DARK）

练满一定数量的祸魂，主人公的称号和属性会随之改变。

LIGHT 属性称号依次为：神兵、圣魔、魔教皇、神灵。

NEUTRAL 属性称号依次为：鬼众、业鬼、修罗汉、修罗王、

DARK 属性称号依次为：魔徒、魔斗士、魔军将、魔帝

（练满全部祸魂以后称号是混沌王。）

在第三カルパ的暗ブローカー处，根据主人公属性不同出售不同的商品。

NEUTRAL 属性是合成魔人必须的死兆石。LIGHT 是 LV50 的邪神アラハバキ（吸收攻击／テトラカーン／マカラカーン／テトラジャ／ラクカジャ／スクカジャ／デカジャ／デクンダ）·

DARK 属性是 LV4 的幽鬼ガキ（メギド／メギドラ／メギドラオン／メディアラハン／サマリカーム／テトラカーン／マカラカーン／リカームドラ）。

B2F、B3F 会被但丁追杀，此时无法和他交战，只能逃跑。但丁习惯于在必经之路上埋伏，因此每到通道的拐角处不要贸然出去，先利用右摇杆调整视角来探察但丁是否躲在拐角对面。

B4F 会和但丁战斗，胜利后得到“知识のメノラー”。B5F 和淑女、老绅士会面。

BOSS 魔人ダンテ（HP5000 ／ MP3000）
技能：E&I／トゥーサムタイム／ワールウインド／ラウンドトリップ／ホーリースター／リベリオン／挑发／ショウタイム
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效

返回浅草。和丈二会面。

丈二告诉主人公他的调查结果。这个被称为漩涡界的世界已经出现过不止一次了。每当叫做カグツチ的发光体出现的时候，世界就会变化为漩涡界的形态——好似一个巨大的子宫。从这里孕育出新的世界。想要创造新世界，“创造出怎样的世界”这个理念是不可或缺的。这个理念就是被称为コトワリ的理。每一个成型的理都得到一个被称为"守护"的神的保护。有了守护的力量和创世的真理以后，创世者就可以登上カグツチ——这个世界的太阳。太阳将满足他们的愿望造出新的世界。

最后他很随意地提到在刚才的转送中，在アマラ经络中遇到了勇。

这时去アマラ经络，途中会和恶灵スペクター战斗。

BOSS 外道スペクター（HP980 ／ MP29）
技能：メギド／デクンダ／吸魔／群れ集い
防御相性：魔法全般・破魔・咒杀・精神・神经无效
スペクター会用群れ集い变为 6 个，挨个吸收己方魔法以后施放 6 次万能魔法。保持己方 MP 为 0 就可以阻止其战术。

アマラ在经络中见到已经异化的勇。勇已经不再关心他人的事，决定创造属于自己的，ムスビ（结）的世界。和勇的对话选项与此前和千晶的一样，分别是明白、不明白、还未能决定。不过アマラ经络这一段并非强制剧情，可以不用完成。

浅草在拟人们的建设下进一步扩展规模，一些原本被石头堵塞的道路也清理了出来。性情温和的地灵族恶魔陆续来到浅草和拟人们混居。向建筑物里的地灵们打听会得知“冰川出现在曼陀罗军本营”的消息。在曼陀罗军本营前和冰川对话的选项会决定是否跟随冰川的真理。

再次返回浅草。和丈二会面。丈二调查的新情报是拟人们ミフナシロ在召开紧急集会。

前往ミフナシロ听过フトミミ的演讲。然后去代代木公园。

这一段剧情里会和四骑士的最后一个——青骑士交战。出现场所是拟人收藏家开店的那条通道内。

BOSS 魔人ペイルライダー（HP4900—5250 ／ MP？）
技能：死魔召唤／ベノンザッパー／ペストクロップ／マハブフダイン／龙の眼光
防御相性：自爆吸收／冰结・破魔・咒杀・异常状态攻击无效
青骑士会召唤两个夜魔ロア（弱点破魔）。ロア会使用全体能力下降、咒杀、自爆。要准备打消能力下降的デクンダ或者提升己方能力来抵消。青骑士的全体物理特技ベノンザッパー是带有毒属性的攻击，特技“疫病收割”（ペストクロップ）是令中毒者即死的效果。
打倒青骑士后得到“王冠のメノラー”。

从浅草大街左边，那个收集废品的拟人所在道路出去。穿过ユシマ车站到达代代木公园（ヨヨギ公园）。东侧公园广场房间内见到佑子老师。她告诉主人公，蕴含有及其大量能量的灵石“ヤヒロノヒモギ”在代代木公园被发现。她想要那块灵石，并拜托主人公去取回来。

穿过关闭的门来到公园通信塔建设现场。这里原本是妖精们的乐园，现在妖精已经被不知道什么人控制，与任何进入公园者为敌。行路时候经常会被妖精的陷阱传送。先在高台上观察号妖精存在的道路，然后再走。途中打开通向公园西侧的门，就可以使用西侧的回复泉。



BOSS 位置在通信塔——以灵石为诱饵狩猎前来寻找者的拟人サカハギ，他会召唤出物理攻击反射的邪神ギリメカラ。主人公需要装备精神无效的祸魂，然后用魔法阵营主攻即可。得到灵石以后回到东侧小屋去交给佑子老师。随后会面临异神阿拉迪亚的问题。对千晶、勇、冰川、老师的选项全部选择“いいえ”，再对这两个问题全部回答“はい”的话通关后就会进入结局之一“恶魔的全年王国”。

BOSS 邪神ギリメカラ（HP4000 ／ MP2000）
技能：タルカジャ／スクカジャ／デカジャ／ラクンダ／パニックボイス
毒ガスブレス／ベノンザッパー／兽の眼光
防御相性：物理反射／破魔・咒杀・异常状态攻击无效

BOSS 拟人サカハギ（HP1600 ／ MP46）
技能：マハラギオン／マハブフーラ／マハジオンガ／マハザンマ
パニックボイス
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效

回答异神阿拉迪亚的问题后，再次回到代代木公园东侧，回复泉对面的房间，会遇到第 8 个魔人——巴比伦大淫妇。

BOSS 魔人マザーハーロット（HP5000 ／ MP？）
技能：マハジオンガ／ショックウェーブ／マカジャマオン／デクンダ／女帝のリビドー／邪神の蛮声／气合い／デクンダ
防御相性：物理反射／电击吸收／破魔・咒杀・异常状态攻击无效
对抗她需要准备精神无效、抗电击的阵容。打倒以后获得“美のメノラー”。

回到浅草和丈二谈话。听说牛头天王复活了。来到池袋曼陀罗军本营牛头天王的神殿，主人公看到的是失去了右臂，为复仇的愤怒所燃烧的千晶。与牛头天王残留的意识对话以后，千晶继承了牛头天王最后的力量，成为了曼陀罗军新的领导人。

再次回浅草的终端，看见丈二被终端吸了进去。

为了救他，进入アマラ经络。最后一次和恶灵スペクター交战。

BOSS 外道スペクター（HP700 ／ MP500）
技能：デカジャ／自爆／群れ集い
防御相性：魔法全般反射／破魔・咒杀・精神・神经无效

经过经络来到アマラ神殿。

必须先消灭两侧的三个神殿里的 BOSS 才能进入アマラ神殿的中枢部。

白色神殿 BOSS 威灵アルビオン（HP2700 ／ MP1000）
技能：不动剑／ギロチンカット／ヒートウェイブ／冥界破／灵魂流出
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效
アルビオン会召唤 4 个分灵。打倒本体以后分灵会将其复活。因此对策是剩下アルビオン和一个分灵时候，一回合内将二者消灭。

黑色神殿首先熄灭 3F 的火焰，从 2F 跳至 1F 地上有裂缝的房间，即可踩破地板来到 B1F。

BOSS 魔王アルシエル（HP8000 ／ MP2000）
技能：デカジャ／デクンダ／吸魔／ソルニゲル／烈风破／龙の眼光
防御相性：咒杀反射／破魔・异常状态攻击无效／对全攻击属性魔法强
ソルニゲル是将全员 HP 为 1 的特技，有物理反射魔法テトラカーン的话就可以避免随后的死亡。

赤色神殿。踩到建筑物的阴影就会掉入影子的世界。尽量不要踩到影子。2F 有一处必须进入影子，最后走到 3F。

BOSS 地母神スカディ（HP4000 ／ MP3000）
技能：マハザンダイン／マカジャマオン／タルカジャ／ラクカジャ
デカジャ／デクンダ／裁きの雷火／大地震／龙の眼光
防御相性：物理吸收／破魔・咒杀反射／异常状态攻击无效
BOSS 有物理吸收所以以魔法主攻。大地震是强力物理攻击，可以用テトラカーン反射。



アラマ神殿中枢

见到丈二被勇吊在天顶上。勇要求主人公杀死丈二。

第一项是同意，第二项是拒绝。在这里的选择决定是否进入勇的结局。

回到浅草，街道已经成了死城。到处可以看见拟人的尸体。赶往拟人的圣地ミフナシロ，那里也是满地尸骸。

来到最下层镜之间。石块筑起的祭坛上，主人公看见了受伤的フトミミ和继承了牛头天王力量的千晶。

千晶询问主人公是否明白她的真理。第一项是明白，第二项是不明白。在这里

的选择决定是否进入千晶的结局。

选择第一项会与フトミミ战斗，第二项会与千晶派出的三大天使战斗。

BOSS 拟人フトミミ（HP5500 / MP2000）
攻击回数
技能：クロスアイ／雄叫び／突击／气合い
防御相性：破魔・咒杀反射・异常状态攻击无效／物理强

BOSS 大天使ガブリエル（HP3000 / MP1500）
技能：マハジオダイン／汚れ无き威光／天罚
防御相性：破魔・咒杀反射・异常状态攻击无效／对全攻击属性魔法强

BOSS 大天使ラファエル（HP3000 / MP1000）
技能：ディアラハン／マカラカーン／テトラカーン／不动剑
防御相性：破魔・咒杀反射・异常状态攻击无效／对全攻击属性魔法强

BOSS 大天使ウリエル（HP3000 / MP1000）
技能：メギドラ／プロミネンス／兽の眼光
防御相性：破魔・咒杀反射・异常状态攻击无效／对全攻击属性魔法强

完成这段剧情以后，通过有乐町坑道（ユウラクチョウ坑道）前往东京国会议事堂。这里是ニヒロ机构最后选定的创世场所。长眠着静寂的世界シジマ的守护。

首先传送到ニヒロ机构第2エントランス，大地图上北方会有地铁站，下去即是有乐町坑道。

进入地铁站即会遇到最后一个魔人——喇叭天使。

BOSS 魔人トランペッター（HP11000 / MP5000）
技能：マハラギダイン／マハブフダイン／マハジオダイン／マハザンダイン／メギドラオン／マカカジャ／デカジャ／神恩のラッパ／魔录のラッパ
防御相性：破魔・咒杀反射・异常状态攻击无效

喇叭天使除了使用全属性魔法外，每隔4回合交替吹响“神恩的喇叭”、“魔录的喇叭”。“神恩的喇叭”效果是敌我双方中HP最低者全回复，“魔录的喇叭”效果是敌人中HP最低者即死。因为是万能属性不可防御，所以每到4回合一定要提前做好相应准备。打倒他以后得到“神威のメノラー”

坑道内会有个思念体在掘宝。出让一个恶魔给他，以后就会挖出四个宝箱。普通宝箱内有特殊品鬼门の玉。这时候再去浅草以北的宽永寺，就可以和鬼神毗沙门天交战，得到祸魂“军荼利”。

BOSS 鬼神ビシャモンテン（HP4568 / MP504）
技能：ディアラハン／プロミネンス／天罚／八相发破／气合い
防御相性：火焰反射／破魔・咒杀・异常



状态攻击无效／冰结弱

东京国会议事堂。这里需要连续击倒三个BOSS才能进入议会大厅。

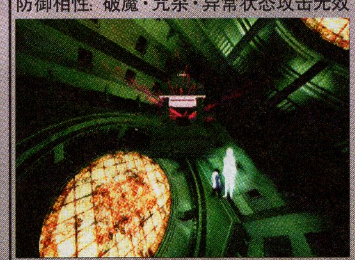
BOSS 魔王スルト（HP5000 / MP3000）
技能：デクンダ／地狱の业火／ラグナロク／烈风破／地狱突き
防御相性：火焰吸收／破魔・咒杀・异常状态攻击无效／物理强
不愧是北欧神话里烧尽世界的巨人，这个魔王拥有威力最强的火焰攻击特技“众神的黄昏”，并且普通攻击也是火焰属性（就是说对物理无效的恶魔照打不误）。对抗他一定要派出火焰无效的阵容。

BOSS 邪神マダ（HP2500 / MP747）
技能：アギダイン／デクンダ／ランダマイザ／大いなる酩酊／冥界破／群れ集い／兽の眼光
防御相性：物理吸收／破魔・咒杀・异常状态攻击无效
物理吸收的邪神，因此只能用魔法来攻击。（只有先前的魔王スルト可以直接攻击他）“大いなる酩酊”是全体精神攻击。

BOSS 魔王モト（HP3500 / MP3000）
技能：・マハザンダイン／メギドラオン／マカカジャ／デクンダ／ディアラマ／烈风破／兽の眼光
防御相性：冲击反射／冰结吸收／火焰・破魔・咒杀・异常状态攻击无效
物理强／电击弱
魔王モト最大的威胁是用龙的眼光增加行动次数，提高数次魔法威力以后施放强力的万能魔法。尽量针对其惟一的弱点电击攻击。与モト交战之前需要在两排铜像中找出伪装的他，看地上的影子来分辨即可。

进入议会大厅，会接受魔神ミトラ的审问，注意他同时具有破魔咒杀攻击。防好破魔咒杀就很简单了。

BOSS 魔神ミトラ（HP4500 / MP3000）
技能：ハマオン／ムドオン／マハンマオン／マハムドオン／メギドラ／ランダマイザ／天罚／龙の眼光
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效



最后来到中央塔6F。冰川与佑子正在对峙。

这里选择“冰川を止める”的话，会和邪神サマエル交战。如果玩家之前在曼陀罗军总部选择同意冰川，这里选择“このまま见ている”的话，在最终迷宫冰川会派サマエル加入。

BOSS 邪神サマエル（HP8500 / MP4000）
技能：マハラギダイン／メギドラ／ラクカジャ／デカジャ／デクンダ／神の恶意／兽の眼光
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效
“神の恶意”是引发各种异常状态的特技，此外无太大威胁。

冰川唤醒了シジマ的守护，佑子老师、主人公、还有整个议会堂都被卷入了黑暗里。

佑子老师消失前用最后的力量将那块灵石交给主人公，叫他去アマラ神殿。开拓通往这个世界的太阳的道路。

将灵石放在アマラ神殿以后，カグツチ塔出现。此时进入最后的分歧：如果玩家此时进入カグツチ塔，阿玛拉深界关联的剧情将停止，最后结局由玩家此前作出的选择决定。如果先走完阿玛拉深界打倒那里的全部BOSS再进入カグツチ塔，则进入狂热版新增结局。

阿玛拉深界第四カルパ。







进入需要烛台“知识のメノラー”、“王冠のメノラー”、“美のメノラー”、“神威のメノラー”。

B1F的地名“永远の12m”处，会根据月龄变化。

1/8、3/8、5/8、7/8时候是冥府の道；

满月和半月是冥府的宝物库；这里有个老头阻路，在“はい／いいえ”的画面等待5分钟后选择“はい”就可以通过。

2/8、6/8时候是冥府の回廊（进入后可以从思念体那里打听到关于“后生の秃賛”的事情。返回“ゾウシガヤ灵园”（银座大地道通往池袋侧的出口）调查地面上的人形可以拿到“后生の秃賛”。返回冥府の回廊与所有思念体对话以后，就可以通过合体作出鬼神フトミミ和外道サカハギ。

新月时候是冥府の广间。BOSS苍蝇王就在这里。

BOSS 魔王ベルゼブブ（HP16000 / MP？）
技能：マハジオダイン／マハザンダイン／メギドラオン／デカジャ／デクンダ／气合い／死蝇の院竿
防御相性：破魔・咒杀反射／异常状态攻击无效／对火焰以外全攻击强
最具威胁的“死蝇の院竿”是全体万能+100%咒杀攻击。其他的就看玩家的实力了。

这里的暗商人处可以买到LV60的妖兽モスマン，拥有全部属性攻击魔法。

打倒蝇王后通道的诅咒解开，前往第二カルパB1F北西的阶段，走到2F本来被诅咒的通道。和里边的妖魔イフリート对话得到情报。返回银座酒吧，和魔王ロキ对话，

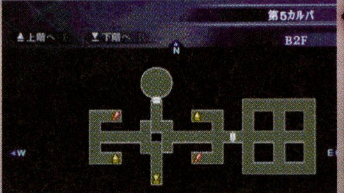
再前往浅草开店的拟人收藏家那里，得到“明星のカギ”。

从第三カルパB1F南边的门走到第四カルパB2F，打开开关。第四カルパB2F和老绅士、淑女对话，选择“はい”。

阿玛拉深界第五カルパ。







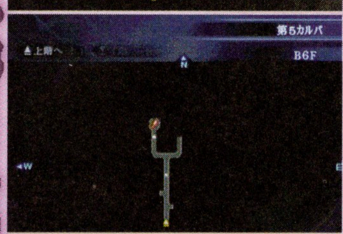
进入需要“王国のメノラー”

1F但丁会加入成为仲魔。实力超强。通过B4F会检查仲魔的魔力和速度。准备一个魔力25、一个速度20的仲









魔即可。(必须是恶魔全书中登录的能力。)

B4F 有一些要求特殊仲魔的门

预先准备好ジャアクフロスト、大天使メタトロン、魔王ベルゼブブ（苍蝇形态）、最初医院里的ピクシー（或者用她合体成的仲魔）。

B6F 与老绅士、淑女对话后接受老绅士的洗礼，习得特技“贯通”。

阿玛拉深界剧情结束。

BOSS大天使メタトロン（HP16000／MP？）
技能：メギドラオン／マハンマオン／天罚／デクンダ／デカジャ／マカカジャ／タルカジャ／ランダマイザ／シナイの神火
防御相性：破魔・咒杀・异常状态攻击无效／对冰结以外全攻击强

犹太教里最伟大的天使。特技“西奈的神火”是复数万能攻击，运气不好主人公连中两发的话就可能挂掉。拿出全部实力来战斗吧。

经由アマラ神殿前往最终迷宫カグツチ塔。

还有很长的路要走。持有不同的真理的勇、千晶、冰川、主人公为了争夺创世的权力在这里交战。

最终迷宫里边的敌人物理攻击无效的很多，之前交战过的BOSS恶魔多数都会出现。道路也很漫长，不过相比阿玛拉深界来就不算什么了。最终到达666层的塔顶。打倒惟一神的分灵カグツチ以后，根据玩家的选择进入相应结局。如果完成了阿玛拉深界的剧情，万魔之王路西法（金发小孩和老绅士的真正身份）会出现，最后考验主人公是否有成为他继承人的资格。

保存通关记录以后可以开始二周目，二周目最大的特典是合成仲魔将没有等级限制！并且二周目来到阿玛拉界墓标之间会遇到魔兽地狱犬，使用“黑いバイザー”和全部墓标上的BOSS战斗以后，地狱犬会带领主人公拜见女神转生系列两位祖神，得到能力增加一次行动机会。

可以略过的BOSS

打倒纯粹是为了收集祸魂。

涉谷。画面正中两座楼房之间进去，显示“センター街”的地名的地方，满月时分。

BOSS魔王マーラ（HP2300／MP3000）
技能：マハザンマ／デカジャ／マリンカリン／マカジャマオン／ディアラハン／魔界の调べ／地狱突き／冥界破
防御相性：咒杀反射／破魔・异常状态攻击无效／对全攻击属性魔法强

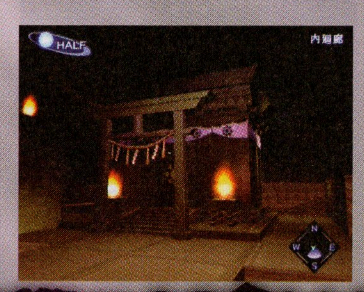
歌舞伎町监狱5F，BOSS的房间。

BOSS夜魔ジャアクフロスト（HP2950／MP2500）
技能：マハムドオン／マハブフダイン／ブフダイン／ディアラマ／暴れまくり
防御相性：火焰・冰结・咒杀反射／破魔・异常状态无效／物理强



出现条件都是游戏后期。

收集齐备全部祸魂以后（最后几个在カグツチ塔内），前往邪教之馆就可以拿到平将门之剑。来到カグツチ塔所在大地图右上角的将门冢，就可以进入坂东宫。战胜这里的四天王以后平将门会赠与主人公最强的祸魂（万能属性以外全攻击无效）。





狂热版新加仲魔合体一览

LV63 鬼神フトミミ	合体例：龙王ユルング×破坏神デュオニソス
LV84 魔王ベルゼブブ	合体例：破坏身シヴァ×邪神トウテツ（人形的成长以后变为LV95苍蝇形）
LV66 夜魔ジャアクフロス	合体例：夜魔ニュクス×精灵アーシーズ
LV45 外道サカハギ	合体例：外道シャドウ×精灵アーシーズ
LV95 大天使メタトロン	合体例：大天使ミカエル×大天使／天使＋魔王三身合体。

魔人マタドール	“月龄为SILENT～HALF”时候，本来合体结果为“妖魔”的组合＋死兆石1个
魔人だいそうじょう	“月龄为5/8～FULL”时候，本来合体结果为“夜魔”的组合＋死兆石1个
魔人ヘルズエンジェル	“月龄为HALF～7/8”时候，本来合体结果为“妖精”的组合＋死兆石1个
魔人ホワイトライダー	“月龄为SILENT”时候，本来合体结果为“妖魔”的组合＋死兆石1个
魔人レッドライダー	“月龄为SILENT”时候，本来合体结果为“妖精”的组合＋死兆石1个
魔人ブラックライダー	“月龄为SILENT”时候，本来合体结果为“夜魔”的组合＋死兆石1个
魔人ペイルライダー	“月龄为SILENT”时候本，来合体结果为“魔王”的组合＋死兆石1个
魔人マザーハーロット	“月龄为HALF”时候，本来合体结果为“魔王”的组合＋死兆石1个
魔人トランペッター	“月龄为FULL”时候本，来合体结果为“魔王”的组合＋死兆石1个

＊当然，和本篇全部的BOSS恶魔一样，都必须是打倒以后才能合成。

欢迎大家访问作者制作的“《女神》系列”专题网站：http://dds-china.com/



文：随便



星海3导演剪辑版完全研究

PS2	星之海洋3导演剪辑版	2004年1月22日发售／6800日元	
	SQUARE ENIX	RPG	175kb
	对应硬盘、对应16:9、对应5.1声道、对应480P		

刚刚拿到《星海3导演剪辑版》的时候，兴奋的我立即将那奋战了N个月的记录卡插上，结果……居然被无视……两作居然完全不能互动！555我的战斗收集啊……

基本流程一样，只是各个迷宫的宝箱内的道具有微妙的不同。以下只做出简易流程攻略及对原作不同点做出研究解析。

简易流程攻略

为了方便忘记原流程的老玩家和新玩家，我们先做个简易流程攻略。

来到ロセッティー座休息室得到票→模拟战斗室战斗→紧急避难设施连续3场战斗→509号房间→506号房间睡觉→传送室→与全员对话→切换一下画面就可以进入救生仓→ウィプル村→和村长对话→ノキア的家→回到救生仓→ノキア的家→コーファー遗迹→ノートン的家（密码256）→打倒ノートン（有BOSS的战斗收集，以下简称有收集）从输入密码房间里得到“オルゴールの部品”→ウィプス村（村长会给你辉石）→救生仓附近→地下水道（有收集）→カルサア和村人对话→カルサア西北→北边山洞→坐乌龟矿车（左、右、左、左、左）→穿过山道到アリアス→クレア的家与クリフ对话休息→1层会议室→カルサア修练场→3层得到赤铜之键回到1层做电梯上4层（DC版可以直接选择层数）→BOSS战（有收集）→クレア的家→ペターニ广场休息→宿屋→アミーナ家→宿屋休息→穿过草原到ダグラス森→取亮晶晶水给妖精→山贼的小屋帮ロジャー打倒月影团长（有收集）→雾北边BOSS战后找到アミーナ（有收集）→圣王都シランド拜见国王→施术兵器开发室→アリアス坐马车到ベクレル矿山→战斗得到ライトストーン，有2个灯处的谜题站在中间，打倒龙得到钥匙，不要有光冲进门里，之后的房间影子不碰到门门就不会关→BOSS战（有收集）→精练所迹地和士兵对话→BOSS战（有收集）→和アルベル战斗（有收集，只用道具胜利）→シランド施术兵器开发室→宿屋（此时アドレー可以加入）→アリアス，クレア的家，2层休息后与クレア对话→战场打倒BOSS回来→ディオン的房间→宿屋→从大圣堂到封印洞，下去之前和神官对话拿到バニッシュハンマー→カナン路上工房里作成セイントアミュレット→BOSS战（有收集）→最深处发生事件后原路返回→マリア的回忆→与国王对话前往サーフェリオ→经过回廊到モーゼル砂丘→モーゼル古代遗迹→事件后到アーリグリフ→从ベクレル山道往西北走，到パール山脉→打倒僵尸青龙（有收集）作成龙骨笛→按墙上表情按×键：喜，短，弱；乐，长，弱；悲，短，强；怒，长，强→全部发亮后中央用龙的头盖。BOSS战（有收集）→ウルザ溶岩洞东边修后有钥匙→见到バニラ给10000元以上→アーリグリフ地下水路得到魔光石→见バニラ→开北边门后BOSS战（有收集）→与所有同伴对话（アドレー在クレア的房间）后去白露的庭院→ブリッジ后去传送室（A盘结束）→カルサア修练场到最上层BOSS战（有收集）→和マリア对话后回房间休息→去ブリッジ后前往传送室→月面基地BOSS战（有收集）→纹章遗传学研究所之后原路返回→进入ブリッジ，回房间睡觉再进入ブリッジ→长距离传送室惑星ストリーム→レコダ到ジェミティ市在端末室认证后去スフィア社（可以直接传送到211层，原版中只能传送到100层）→BOSS战（有收集）→5层BOSS战（有收集）→打开开关乘电梯去211层→连续3回BOSS战，最后一个有收集→回到ディプロ和全员对话后和ミラージュ对话→传送室→シランド城拜见国王→封印洞圣殿カナン得到セフィラ（有3个BOSS的战斗收集）→拜见国王→モーゼル砂丘（有收集）→古代遗迹、古代遗迹地下水脉、防火墙都有收集→螺旋之塔（“2”的水晶左右各使用1次バニッシュリング，“10”东边2次、西边4次，“6”北边3次、南边3次“9”北边1回，南边3回“16”西边2次，东边4次）最高层BOSS战→EX隐藏迷宫，建议按照试练的遗迹、ウルザ石窟寺院、スフィア211的顺序。



新角色加入

ミラージュ和アドレー是这次新加入的角色。关于这两人在前面的报道中已经很详细了，在此不再赘述。ミラージュ的技インフィニティ・アーツ在试练的遗迹第5下层，キャノン・ブレイズ在スフィア211的177F。アドレー的技スピキュール在新迷宫ウルザ石窟寺院3F，エモーション・トーレント在スフィア211的156F。新人物中ミラージュ是强制加入的，而アドレー在战争前アミーナ和ディオン再会后前往2层中间的房间选“はい”就可以让其暂时加入，之后从FD空间回来后来到サーフェリオ通往沙漠的桥上就会强制加入。如果没有在战争前让其加入的话，在谒见之间得到女王的许可后，出来时他也会成为同伴。アドレー的隐藏技エモーション・トーレント是根据头上出现的东西决定属性的：“无”の球体，无属性；大地，地属性；冰块，水属性；火炎弹，火属性；雷之箭（サンダーアロー），风属性。

其他角色加入方法和原版相同。可以选择的也和原版相同。这里提一下：

ネル加入方法：在エリクール2号星从アーリグリフ地下脱出时暂时加入。アルベル加入后～在ウルザ溶岩洞完成时没有发生フェイト袒护ロジャー的PA及没有在ペターニ宿屋休息，选择“そうでもない。”的情况下，在カルサア修练场掩护主角后加入。当角色不足5人时（スフレ没有成为伙伴），在从FD世界归还后シランド城ネル的房间选择“ゆっくりしていけない。”加入。

ロジャー加入方法：在ダグラスの森的小屋选择“ロジャーに协力してもらう。”，在寻找アミーナ的途中暂时加入。（如果该事件未发生ロジャー所有事件都不会发生，注意）之后在サーフェリオ遇见ロジャー时选择“协力する。”，エリクール2号星脱出时暂时加入。アルベル加入后在サーフェリオ发生フェイト袒护ロジャー的PA，在カルサア修练场援护主角后加入。与同时期アルベル后发生的优先。当角色不足5人时（スフレ没有成为伙伴），在从FD世界归还后サーフェリオ选择“同行を许可する。”加入。

アルベル加入方法：会谈后，アーリグリフ地下至エリクール2号星脱出时暂时加入。アルベル加入后～在ウルザ溶岩洞完成时在ペターニ宿屋休息，选择"そうでもない。"的情况下，在カルサア修练场援护主角后加入。与同时期フェイト袒护ロジャー的PA后发生的优先。当角色不足5人时(スフレ没有成为伙伴)，在从FD世界归还后与カルサア的ウォルター对话后在ウルザ溶岩洞最深处PA发生后加入。

スフレ加入方法：在ムーンベース会暂时加入，回到アクアエリー可以选择是否成为伙伴。但是，如果她成为伙伴的话因为人数达到6人有些其他角色就无法加入了。

新迷宫攻略

サーフェリオ水中庭园

位置：地点イリスの野西边，原作中走不通的路上有记录点，附近就是入口。建议进入LV20以上。

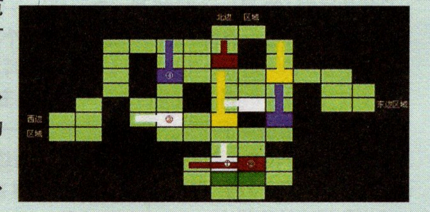
1.进入后先向东走，然后往北。

2.踩上开关后出现方块，方块不能推到地图标的箭头以外地方。

3.先来到北边。踩下开关后按照白、红、里面的白、青的顺序移动。接着向北。北边获得道具8200フォル、ブラックベリィ×2。(东边有细工素材、炎魔石、勇气的纹章。)

4.东边道具按照白、红、面前的黄、里面的黄的顺序回收。之后回到原房间。

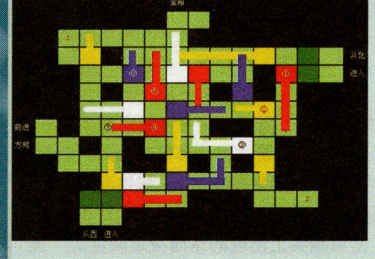
右图图解：薄绿为普通区域。深绿是开关。西边无道具。各种颜色方块代表相对颜色的可移动的方块，旁边同色的柱体代表该方块的可移动范围。按照上面表示的数字推动就可以继续前进。

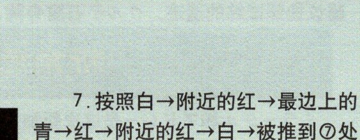


5.按照红→左边的黄→白→红→旁边的红→青→推到⑦处的红，进入西边的门（正确通路）。

6.如果要得到道具按照红→左边的黄→白→红→白→青，进入北边的门(可以得到ホーリィソード)。

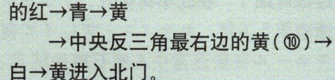
1＝锻冶素材　2＝合成素材





7.按照白→附近的红→最边上的青→红→附近的红→白→被推到⑦处的红→青→黄

→中央反三角最右边的黄(⑩)→白→黄进入北门。



8.想要获得道具按照(⑩)→青→白→黄→赤→白→青的顺序进入东门(得到15000フォル)

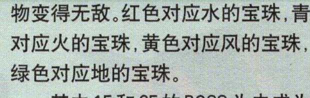
3＝エンチャントブック（风·吸收）4＝ブルーベリィ　5＝コールドチェイン

之后是记录点，记录后进入是BOSS战。没有相关的战斗收集，胜利后得到"パラケルススの圆卓"。战争结束后交给职人工会的女孩就可以进行对战模式了。之后得到トラッピングカード道具可以在对战模式中可以使用更多的角色和角色造型，具体参见后面的对战模式简介。

ウルザ石窟寺院

位置：通关后才可以进入。从ウルザ溶岩洞内打伯爵龙的房间东北角进入。建议打完试练的遗迹再来。

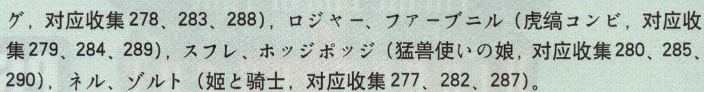
基本解谜，利用火和水、地和风的相对关系。在各个房间里搜索有属性的宝珠，然后把它放到相对属性的台座上，就会将相应的大锅消掉，同时该属性的怪物变得无敌。红色对应水的宝珠，青对应火的宝珠，黄色对应风的宝珠，绿色对应地的宝珠。



其中1F和2F的BOSS为未成为同伴的2名角色和另一名辅助敌人。因为有相关的战斗收集，所以在收同伴前要记录。

具体如下：

アルベル、ロメロ（恶辣タッグ，对应收集278、283、288），ロジャー、ファーブニル（虎缟コンビ，对应收集279、284、289），スフレ、ホッジポッジ（猛兽使いの娘，对应收集280、285、290），ネル、ゾルト（姬と骑士，对应收集277、282、287）。



1F无要点，注意回收道具和宝珠。2F：到西南回收火的宝珠，然后在中央得到水的宝珠，放上火的宝珠，东北回收风的宝珠，(放上水的宝珠得到エンチャントブック(火·无效)，西北房间放上风的宝珠得到インフィニティ·アーツ)中央放上水、风的宝珠得到地的宝珠。然后从没有放水的宝珠的房间出来。之后回收火的宝珠。到西边房间放上地的宝珠。进入后放上相应的宝珠。之后BOSS战！打倒后打开装有4种宝珠的宝箱。进入下一层。3F：放上水和风后有アドレ一的战斗技能スピキュール，放上地和风得到エンチャントブック(地·无效)，放上水和火得到エンチャントブック(风·无效)，要前进放上风和火。之后BOSS战。

BOSS战：フェイト和他的伙伴(也可能是ルシファー)。具体是谁与最后结局フェイト和谁在一起有关。如果是单独结局就是和ルシファー……很强，注意。建议打法：DEF2800以上。做出ATK DEF+30%8个去挑战，手头上如果有很多伤MP的气绝道具也可以，主要是フェイト跑得太快……打倒后来到水镜后面可以得到トラッピングカードEX11，フェイト的4P造型。

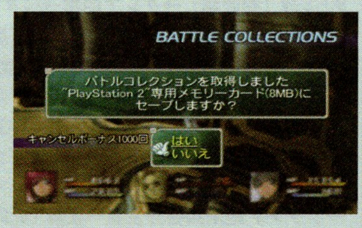
フェイト、ルシファー为BOSS的情况下，打倒后得到バーニィのお守り＆トライエンブレム、85万フォル。

フェイト和同伴为BOSS的情况下，打倒后得到バーニィのお守り2个。

两个迷宫100%踏破后可以各得到一个バーニィ1/1。

新系统和改变

CancelBonus



CancelBonus是本作最令人称道的系统。在战斗中攻击后连接必杀技的话就可以启动。小攻击可以连接小必杀，然后连接大必杀，然后再连接小必杀，然后连接大必杀，这就是CANCEL的基础。注意也可以直接由小必杀来发动，但是不能以大必杀来发动。其中COMBO数(连续CANCEL)越多，威力越大。基础时攻击力为100%，2COMBO为175%，3COMBO为200%，4COMBO为250%，5COMBO为最大威力300%。可惜的是只做到了威力的提升，并没有真正做到技能的连携。只要GUTS足够，很容易连下去，也很容易被敌人打断……如果怕按不出来，就在前面技刚发出时就按后面技的按键吧。

对战模式

通过新迷宫サーフェリオ水中庭园后获得道具パラケルススの圆卓。去ペターニ交给ウェルチ后就可以进入对战模式了。以后，和ウェルチ对话就可以进入对战模式(个人感想：各角色的技能配置的平衡性还是不够)。



角色选择：战争终了后可以使用フェイト、ソフィア、クリフ、マリア、ネル、スフレ6人。造型为1P、2P造型。其他需要得到トラッピングカード。具体如下：

追加アルベル：トラッピングカード1（宝：ムーンベース）
追加ロジャー：トラッピングカード2（宝：スフィア社与ブレア见面层电梯控制装置附近）
追加アドレー：トラッピングカード3（宝：螺旋之塔 第1层）
追加ミラージュ：トラッピングカード4（宝：モーゼル古代遗迹最下层※要バニッシュ）
追加フェイト3P：トラッピングカードEX1（宝：ムーンベース）
追加ソフィア3P：トラッピングカードEX2（宝：スフィア社3F经过电梯的房间）
追加マリア3P：トラッピングカードEX3（宝：ベクレル矿山※要バニッシュ）
追加クリフ3P：トラッピングカードEX4（宝：カルサア山洞※要バニッシュ）
追加ネル3P：トラッピングカードEX5（宝：ダグラス森※要バニッシュ）
追加アルベル3P：トラッピングカードEX6（宝：モーゼルの古代遗迹水路水退了后）
追加ロジャー3P：トラッピングカードEX7（宝：スフィア211 16F）
追加スフレ3P：トラッピングカードEX8（宝：スフィア211 50F）
追加アドレー3P：トラッピングカードEX9（宝：ウルザ石窟寺院1F）
追加ミラージュ3P：トラッピングカードEX10（宝：ウルザ石窟寺院3F）
追加フェイト4P：トラッピングカードEX11（宝：ウルザ石窟寺院3F）
追加ソフィア4P：トラッピングカードEX12（宝：ウルザ溶岩洞クロセル的住处）
追加マリア4P：トラッピングカードEX13（宝：试练的遗迹第3下层）
追加クリフ4P：トラッピングカードEX14（宝：试练的遗迹第7下层）
追加ネル4P：トラッピングカードEX15（宝：试练的遗迹第5下层）
追加アルベル4P：トラッピングカードEX16（宝：コーファーの遗迹※要バニッシュ）
追加ロジャー4P：トラッピングカードEX17（宝：スフィア211 109F）
追加スフレ4P：トラッピングカードEX18（宝：スフィア211 140F）
追加アドレー4P：トラッピングカードEX19（宝：スフィア211 141F）
追加ミラージュ4P：トラッピングカードEX20（宝：スフィア211 173F）
追加フェイト5P、6P：トラッピングカードEX21（宝：スフィア211 183F）
追加ソフィア5P、6P：トラッピングカードEX22（宝：スフィア211 199F）

在选人画面中按下○为1P，△为2P，□为3P，R1为4P，L2为5P，R2为6P。

每个角色共有三种类型，选择不同的类型决定可以使用的技能，不能自己选择技能，而且技能的位置都被安排好了。在选择角色时按不同的按键可以选择不同的造型。在战斗中最后活下来的人胜，若时间结束不论还剩多少HP都为平局。随着故事的进展增加对战模式的战斗舞台（共53个），在原地图上会出现岩石的话，在对战模式也同样会出现。在战斗中按△键为暂停。暂停中长时间按住×键为退回角色选择画面。解说声音有数种，每次战斗开始都会改变。



对战模式详细资料

フェイト （HP 9000 / MP 900 ）

	ヒット数重视　バランス型回避重视											
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	ブレード・リアクター	20	20	–	リフレクト・ストライフ	10	30	–	ブレード・リアクター	20	20	–
○(L)	–	–	–	–	ショトガン・ボルト	20	25	–	ストレイヤー・ヴォイド	20	200	–
×(S)	ヴァーティカル・エアレイド	67	900	–	チャージ	42	450	–	リフレクト・ストライフ	47	540	–
×(L)	ドレイン	–	–	–	アイシクル・エッジ	20	–	74	スタン	–	–	–
补	Gutsエクステンション	–	–	–	–	–	–	–	レトロヒール	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

ソフィア HP 7400 / MP 1500

	远距离型				近距离型				シンプル型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	アースグレイブ	20	–	10	チャージ	20	20	–	チャージ	20	20	–
○(L)	ファイアボルト	20	–	10	ドレイン	–	–	–	スタン	–	–	–
×(S)	ライトニングブラスト	42	–	75	イフリートソード	60	–	150	クリティカル	–	–	–
×(L)	サンダーフレア	60	–	120	ファイアボルト	42	–	75	–	–	–	–
补	レトロヒール	–	–	–	クリティカルHP	–	–	–	ガードレス	–	–	–
补	Gutsエクステンション	–	–	–	–	–	–	–	クリティカルHP	–	–	–

	バランス型				シンプル型				攻击范围重视			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	パパパ・スプラッシュ	20	100	–	チャージ	20	20	–	スタン	–	–	–
○(L)	ドキューン・ブラスト	25	50	–	ドキューン・ブラスト	25	50	–	ビヨーンド・ルアー	–	–	–
×(S)	チャージ	42	420	–	エリアル	42	420	–	フェアリー・アーツ	47	672	–
×(L)	ビヨーンド・ルアー	46	420	–	–	–	–	–	–	–	–	–
补	–	–	–	–	Gutsエクステンション	–	–	–	ガードレス	–	–	–
补	–	–	–	–	クリティカルHP	–	–	–	–	–	–	–

クリフ HP 9800 / MP 300

	突进型				ヒット数重视				バランス型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	エリアル・レイド	20	80	–	カーレント・ナックル	10	20	–	フラッシュ・チャリオット	20	300	–
○(L)	バースト・タックル	22	20	–	–	–	–	–	エリアル・レイド	20	80	–
×(S)	チャージ	42	490	–	アクロバット・ローカス	50	980	–	マイト・ハンマー	47	–490	–
×(L)	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
补	–	–	–	–	Gutsエクステンション	–	–	–	–	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

ロジャー HP 9500 / MP 500

	近距离型				攻击范围重视				远距离型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	チャージ	20	20	–	ジーク・ビーム	20	250	–	ラスト・ディッチ	20	50	–
○(L)	ストリーム・アタック	25	50	–	–	–	–	–	ヒート・ウィップ	12	30	–
×(S)	エクス・アーム	40	570	–	ストリーム・アタック	57	760	–	–	–	–	–
×(L)	–	–	–	–	–	–	–	–	トライ・ファンネル	65	950	–
补	Gutsエクステンション	–	–	–	ガードレス	–	–	–	Gutsエクステンション	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	レトロヒール	–	–	–

マリア HP 8200 / MP 950												
	近距离型				中距离型				远距离型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	クレッセント・！ローカス	20	50	–	グラビティ・ビュレット	40	300	–	チャージ	20	20	–
○(L)	パルス・エミッション	25	60	–	レーザー・エミッション	20	80	–	エイミング・デバイス	25	8	–
×(S)	トライデント・アーツ	47	492	–	チャージ	42	410	–	ブルート・ホーン	47	574	–
×(L)	–	–	–	–	–	–	–	–	レディエーション・デバイス	75	320	–
补	Gutsエクステンション	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

アルベル HP 9900 / MP 700												
	バランス型				MP攻击重视				シンプル型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	冲裂波	20	20	–	魔掌壁	25	50	–	エリアル	20	10	–
○(L)	空破斩	10	20	–	气功掌	20	25	–	スタン	–	–	–
×(S)	双破斩	40	495	–	刚魔掌	52	990	–	チャージ	42	495	–
×(L)	吼龙破	62	1188	–	–	–	–	–	HPダメージアップ	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	Gutsエクステンション	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

ミラージュ HP 9200 / MP 400												
	バランス型				攻击范围重视				突进型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	クレッセント・ローカス	20	50	–	マイト・ディスチャージ	15	20	–	チャージ	20	20	–
○(L)	エリアル・レイド	20	80	–	マイト・ハンマー	20	15	–	スタン	–	–	–
×(S)	カーレント・ナックル	40	460	–	トライデント・アーツ	47	736	–	フェスティブ・アベンジャー	55	920	–
×(L)	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
补	–	–	–	–	Gutsエクステンション	–	–	–	レトロヒール	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

アドレー HP 8500 / MP 1100												
	远距离型				シンプル型				突进型			
	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP	技能名	Guts	HP	MP
○(S)	ライトニングブラスト	20	10	–	ファイアボルト	20	10	–	フェイタル・ヒューリー	20	50	–
○(L)	ファイアボルト	20	10	–	ファイアボルト	20	10	–	フェイタル・ヒューリー	20	50	–
×(S)	アースグレイブ	42	55	–	タイタン・フィスト	47	680	–	チャージ	42	425	–
×(L)	スピキュール	55	850	–	–	–	–	–	–	–	–	–
补	–	–	–	–	ガードレス	–	–	–	レトロヒール	–	–	–
补	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

(红色字样为可以对MP造成伤害)：

对战模式的小秘技：如果角色战斗不能后，进入对战模式的选择画面再退出，就会发现角色HP为1复活。

系统变更点

物品制作

炼金：矿石效果追加，但是相应的，制作花费也大幅度提升。比较有用的有以下几个：

オリハルコン效果ATK+500，行动不能时GUTS生还成功率50%，基本制作花费5700。ダーククリスタル效果INT+500，攻击效果“混乱”，指定改造后可以变成INT+1000，基本花费3700。シェルサファイア效果获得冻结效果，基本花费2300。

其他一些矿石及其效果（与原版都有所改变）：エメラルド，INT+50，花费200；ルビー，ATK+20，花费160；サファイア，DEF+10，花费160；アイアン，ATK+10，花费50；ダマスカス，ATK+100，花费1440；ダイヤモンド，DEF+50，花费1290；クリスタル，ATK+50，花费830；スタールビー，HITUP槽增加量+2，花费2700；ミスリル，ATK+200，クリティカル率+20，防御破坏时敌人Guts减少量+10，花费3070；レインボーダイヤ，DEF+100，火＆地属性攻击伤害1/20HP回复，花费3080。

锻冶增加了アドレー使用的武器。包括：カタナ失败，花费50；今剑，花费190；备前长船长光，花费400；名刀“薄绿”，花费1000；童子切安纲，花费3000；神剑“布都御魂”，花费6300。后面4件武器似乎只有アドレー做的出。

料理新增加了梅干，基本花费为18，需要有职人マユ。

执笔中的属性吸收和无效的书物做不出来了，只能靠在宝箱里捡。闪光の书物花费改为601，斗技の书物花费为1670，はんどくふめい花费改为175。

其它一些道具或技能的附加效果也做了一些调整。如アトラスリング的“我方全员移动速度–50%”的能力改为了防御力1/2（2），制作价格由1300降到了305，クリフ的最强武器也做了修改，实用度大大增加。

技能相关

技中装备在大攻击上的技能改为按百分比扣去HP或MP。而一些本来减少消耗HP/MP的饰物附加能力也相应的改为减少百分比。辅助的タクティカル技能中的バーサーク由原来的防御力80%DOWN变成30%DOWN。

会纹章术的人增加，其中フェイト、ネル和マリア也追加了自身就会的纹章术，フェイト有ライトニングブラスト（风属性初级攻击魔法，LV16习得），ディーブフリーズ（水属性中级攻击魔法，LV38习得），ロックレイン（地属性中级攻击魔法，LV45习得），エクスプロージョン（火属性高极攻击魔法，LV60习得）；ネル有ヒーリング（初期习得，回复魔法），ファイアボルト（初期习得，火球），アイスニードル（水属性初级攻击魔法，LV10习得），ライトニングブラスト（风属性初级攻击魔法，LV18习得），サンダーフレア（风属性中级攻击魔法，LV35习得），サンダーストラック（风属性终极攻击魔法，LV70习得）；マリア的纹章术有プロテクション（初期习得，防御力上升），グロース（LV21习得，攻击力上升），リフレクション（LV26习得，纹章术伤害减半），エンゼルフェザー（LV45，我方一名角色攻击、防御、命中、回避、魔法防御上升）。各角色的技能平衡性做了调整，装备所需要的CP值也有所改变，ネル的黒鷹旋等一些很霸道的招数变弱了，而フェイト的ストレイヤー・ヴォイド附带麻痹效果，マリア的エイミング・デバイス附加混乱效果，还有其他很多角色的技能也附加了各类的异常效果，具体就要慢慢去体会了。



其他变动

シールドエンブレム、レジストエンブレム破坏确率合成到武器上无效BUG修正，ド根性バーニィBUG修正，靠墙回避物理攻击效果修正。スフィア社6～100层道具有改变：6层，合成素材；13层，银の圣杯；18层，イントシード+；30层，预言书4；47层，イントシード+；79层，合成素材；85层，预言书3、合成素材；86层，イントシード+。有不少的空箱，还有上面提过的トラッピングカード系列道具。

开始的剧情也可以跳过，本来在剧情中的选择如果跳过仍然可以选择（原版不可以）；在游戏通关后，和记录点附近的班尼对话可以直接选择到螺旋之塔入口、防火墙入口和水没都市入口三个地方，不用再像原版那样慢慢走回去；道具制作时头像有部分改变；斗技秘传书可以进行指定改造；得到太古的书物时候变成一个一个得到；物质透化ユニット改名为精神强化ユニット；レッドタリスマン、ブルータリスマン等道具可以一回从10%改到30%，而原版需要经过20%；道具纯金の圣杯可以叠加；原版只能一个人使用；折れた魔剑原版中是武器可以装备，DC版中作为其他道具出现；スーパーボトル不能对自己使用，导致"全员冻结胜利"等收集难度加大；在ウルザ石窟寺院3F的シャドウサヴァン敌人身上可以得到合成素材，原版中是没有任何敌人有的；辞书内容观看后不会消失，而是由绿变白；AI强化，如果选择作战为"バランス良く行动せよ！"HP或MP只剩一半以下会自动跳着后退离开敌人（怎么操作才能这样呢？）；战斗终了后的回复量根据在战斗中的情况变化，这是原版中没有的设定，一般一击胜利回复量最高，其他取决于你在战斗胜利时剩下的GUTS量，最高回复为HP2000MP500，而原版中最高回复量为HP1500MP300；技能提升量有所上升，而且SP最大储存值为9999，原版为999；在防火墙（ファイアーウォール）中也能打开发明情报；バーニィレース中的原"エニックス（ENIX）赏"变为了"スクウェア・エニックス（SQUARE・ENIX）赏"^_^；打倒敌人获得的金钱增加了；结局追加ミラージュ和アドレー的结局，而未参加队伍的角色就看不到结局了；很多地方的BGM改变；追加了10首乐曲；地图上增加了指示方向的磁针；ディプロ为交易船，原版为宇宙船；在カルサア山洞的乌龟矿车，只要通过一次最下面就会出现"自动运转"的选项；增加了レザード等人的声音（子安样！）；增加了格挡效果，战斗动作也有所变化；通关STAFF增加了MOVIE；野太刀的攻击力由50变成240；レトロヒール的回复量有所增加；陨石魔法的名字有微妙的不同（笑），当然还有更好笑的，辞书上"ウルザ石窟寺院"写成了"ウルザ石屈寺院"……



结局篇

同时满足ソフィア、クリフ、マリア、ロジャー、スフレ、アドレー、ミラージュ的结局需要做的事：

1.ハイダ遇见スフレ，选择："いや、信じるよ"

2.游戏场选择"ソフィアを说得する""大丈夫だよ……""实际に战斗を开始する。"（不要选其他）

3.胜利"よし、もう一度……"再胜利"今日のところは……"模拟战斗后与スフレ谈话。

4.避难设施与スフレ谈话"そんなことはないよ"。

5.バンデーン袭击后，在输送舰舰桥血型选择"O型だと答える"。バンデーン袭击后，与ロセッティ一座的人对话。

6.未开惑星保护条约"いや、いいだろう"

7.救出ネル后，在カルサア与ネル对话选择"见舍てられるわけがない……"。到达ペターニ后，酒场与オヤジ对话"ああ……"。

8.在ダグラス森林，ロジャー事件："ロジャーに协力……"

9.水没都市サーフェリオ，ロジャー事件："协力する。"之后要发生让ロジャー加入的事件。

10.ラドル事件："南だよ……""南西の门から……""カルサアなら……"就是正确完成就对了。

11.得到铜之前，在カルサア与热血亲父对话，选择"カルサアなら……"

12.从アリアス出发去拿铜矿石，此时和クレア对话："十分役に立っている。"

13.打倒アルベル后调查睡觉的ファリン"やめておく"。

14.アミーナ和ディオン再会后，在接见之间选"はい"让アドレー加入。

15.マリア加入后，在アリアス与マリア对话："确かにそうかも知れない……"

16.マリア加入后，在カルサア与ドリーマーな妹对话："そんなワケないだろ。"

17.アーリグリフ和シーハーツ会谈后，アーリグリフ王要帮忙送信之后："申し译ありません……"

18.アルベル加入后，在カルサア护身刀入手。

19.アルベル加入后，在ペターニ与アルベル对话："思いやりの……"

20.在アクアエリー和ヴィスコム对话后，与クリフ、ソフィア对话："闻かされてなかった……"地球崩坏后再与ソフィア对话。

21.アクアエリー睡觉后与ギルム等人对话。"はい"

22.ムーンベース，スフレ临时加入进入酒场。可以拿到很多道具。

23.从スフィア社开始传送时回エリクール在アーリグリフ物见之塔遇见ソフィア选择"深く考える……"去施术资料室与本の虫な施术士对话。"君の言う通り……"（通过スフィア社就没有选择了）

会按照以下顺序进行结局：ソフィア→スフレ→ロジャー→アドレー→ミラージュ→クリフ→マリア

然后利用感情度减少的道具改变优先顺序。具体如下：

ソフィア 25个、クリフ 5个、ロジャー 15个、スフレ 15个、アドレー 10个、ミラージュ 10个。

不能做的事情：

1.开始105号室调查垃圾箱。

2.在海滨被人搭讪。（不管选什么都不行。）

3.ロセッティ一座向里走。

4.模拟格斗后，避难劝告出现后与スフレ对话。（避难劝告前应该与其对话）

5.到カルサア后，回到アーリグリフ与クリフ对话。

6.ダグラス之森，让精灵喝沸腾的泉水。

7.シランド，与民家落ち着きのない男性对话。

8.シランド，无视ネル的领路到处乱跑。2层也是如此。

9.取铜的时候，在ペターニ与クリフ对话。

10.战争前，与クレア对话选择："いいえ"

11.アーリグリフ与ウォルター交谈时，到处乱跑。重复与其对话并且不进监狱。

12.アルベル加入后，在ペターニ宿屋睡觉。

13.宇宙船ディプロ内，靠近マリエッタ和スティング。

14.去スフィア社前，在カルサア2层武器屋与ロジャー对话。

15.在得到セフィラ后，在シランド与ソフィア的白马王子的PA。

如果将ロジャー、スフレ改为ネル、アルベル需要做的事情（在上面的基础上的不同点）：

在ダグラスの森的ロジャー无视，铜矿石入手后在アリアス和热血オヤジ对话"任せてくれよ。"ペターニ和アルベル对话"运が悪かった。"发生アルベル加入事件。在月球基地不让スフレ加入，23遇见ソフィア选择"もう少し紧张……"，之后去ネル房间让其加入（注意是选第二项）。スフィア社通过后，回王都



アーリグリフ发生クリムゾン・ヘイト事件。之后取セフィラ时アドレー必然加入。除了与上面相对的，其他和上面要做的事情相同。

这样顺序是アルベル→ソフィア→マリア→クリフ→ネル→ミラージュ→アドレー

按照アルベル17个，ソフィア10个，マリア7个，クリフ5个，ネル7个，ミラージュ5个的顺序调整结局。

不能做的事情增加了在マリア加入后，在ペターニ和ウワサ好きの旅商人对话。不要发生ロジャー男胜负结果的PA，在レコダ不要和アルベル对话。

其实个人认为单独结局更有哲理，更令人回味……



战斗收集指南

这次的战斗收集奖励（不能继承前作记录）。如果在战斗中收集出现“读取失败”请将PS2时间调整为正确的时间。积累性数据请看后面的“挂机指南”。这次没有会丢失战斗收集的BUG了，大家可以放心地玩，全部战斗收集表在下一页。

收集达成15%以上（45个）……本篇可以使用2P造型（进程到アーリグリフ地下水路时可以更换，状态画面按△）
收集达成25%以上（75个）……宇宙模式难度可以选择（新开始游戏时）
收集达成40%以上（120个）……本篇中可以使用3P造型（状态画面按△）
收集达成55%以上（165个）……可以进入音乐鉴赏模式（战斗收集里按□）
收集达成65%以上（195个）……FD难度可以选择（新开始游戏时）
收集达成80%以上（240个）……本篇中可以使用4P造型（状态画面按△）
收集达成95%以上（275个）……可以使用全动作模式（需要新开始游戏）

001～005战斗回数，累积的数量，在新开始游戏初始化战斗收集的地方一定要选择继承战斗收集。

006～008敌人2、3、4同时击破。可以使用可以群体化的道具（如超スタンボンバー系的道具，按L1）做到，或利用挑发将敌人聚到一处，然后用クリフ的エリアルレイド一脚踩死。

009～016HITS数10、30、50、100、150、200、250、300。最大连击数。初期可以使用HITS数较高的技能互相合作着用（比如フラッシュチャリオット和グラビティ・ビュレット），终盘用バースト・エミッション。

017～021击破敌人种类100、200、300、400、420。前面还好收集，需要注意的是最后的420。因为已经基本是全部敌人的数量了。需要注意的敌人有：开始模拟战时的三场战斗，在两国战争期间战场的敌人（虽然看起来和名字在其他地方都有同样的怪物，但其实是算另一种类的），封印洞、圣殿カナン第一次进入的怪物，惑星ストリーム崩坏前。区域的怪物根据时间的变化也会出现不同的种类，而像チンピラ3人、アルベル2、3这样的敌人建议在2周目再击破他们（和等级1击破ルシファー冲突）。注意：不同难度下的敌人虽然能力不一样，但还是同一种敌人。

029～031敌一击击破、彻底伤害击破、彻底伤害一发击破。一击击破就是一次就将敌人打死，彻底击破指的是将敌人的HP、MP同时击破，彻底伤害是很简单的，但是彻底一发击破就不简单了。这是个很有意思的收集，和彻底伤害的含义完全不同。要求很简单，就是正好将敌人的HP或MP打完。如果敌人有8000HP，你打8001或7009都收集不到，只有恰好到8000才能收集到。例子：トラオム山岳地带的キラーワスプHP800MP100，炎魔石。アクアウィスプ，试练的遗迹第4下层，HP80000MP8000，超スタンボムRMP1型。032～044中的逃走和行动不能是累积的数量。



045、046全员麻痹、冻结胜利。麻痹的效果在战斗后也有，但是冻结效果就不行了，只能找会冻结的敌人，之后可以利用毒或落石把敌人砸死，但是效果不佳。这里推荐在斗技场单人S级最后的怪物时咏唱エクスプロージョン，之后故意被冻结，因为エクスプロージョン是慢慢炸开的。

047～051胜利时HP总额为1、2、3、4、5，战斗角色胜利时HP合计的数量。1、2、3可以利用斗技场故意全灭来实现。4、5就要计算一下了。在全员HP1的1情况下（斗技场全灭），其中1人用HP回复20的道具，然后装备上フェアリィリング（HP消费－20%）和将技能エリアル装在小攻击上，战斗开始使用エリアル（HP－8），卸下フェアリィリング再使用（HP－10）。胜利总额5拿到。在上述方法时再故意让HP1中的一人战斗不能或调到后方就拿到4了。

079～126是本篇BOSS的无伤害击破和1分内击破（开始的ノートン是30秒）。这里推荐打法：1.因为普通的冷气纹章术和冻牙也有冻结效果，所以开始的很多BOSS可以冻结后一击必杀。2.多做些伤MP的爆弹，在BOSS前记录，开始战斗后躲在后面扔爆弹，拿到收集后再读取记录，又拿到了收集又保留了爆弹。注意与主情节无关的モーゼル古代遗迹地下水脉也有2个有战斗收集的BOSS。

127～173是最终BOSS和隐藏BOSS的战斗收集。内容就是击破、时间限制内击破、无伤害击破。其中ルシファー还有等级限制，银河为全员等级1（方法和原版一样，让主角不遇敌到3人组处让其逃走，再在ノートン那里“扑街”，之后就可以排到队伍后面去了）。宇宙和FD为等级10。没有了1/10伤害和ド根性バーニィ的BUG怎么能无伤害打レナス、フレイ等呢？既然做不到真正的无伤害，就只好在防御力上下功夫了。ガブリエ需要防御力在2500以上，フェイト是2800以上，レナス是3500以上，イセリア防御力4000以上，フレイ是5000以上（需要プロテクション，也就是7500左右）。需要注意的是纹章术伤害防御，可以通过改造ブレイズシンボル获得4属性吸收的效果（因为3A纹章只能半减不能吸收了，想要作成全属性吸收效果就必须不断SL，因为很容易会变成MP回复）。

196～199只靠道具胜利和アルベル1、2、3只靠道具胜利。多做些MP伤害的道具。アルベル1，HP26000、MP2600（在取得铜矿回来路上，需要注意的是同伴上去攻击也收集不到）；アルベル2，HP50000、MP10000（在没收到アルベル做同伴的情况下刚到FD世界传送回来～进入スフィア211时先去カルサア与ウォルター对话后去ウルザ溶岩洞最深处打伯爵龙的地方就会发生单挑）；アルベル3，HP120000、MP60000（从スフィア211归来～第二次进入圣殿カナン）。注意2和3两者时间都很短，错过就没了。



200～211是只靠〇击破最终BOSS和隐藏BOSS，其中只靠〇需要使用10次，而对BOSS战需要使用50次。这次修正了原版中武器上合成光弹发射就收集不到的BUG，大家可以放心的合成。

219用铁パイプ击破ノートン只能靠打归ってきたノートン来收集。因为只能主角一人参战。218、221、222也同样。220用最初的铁管造成99999的伤害，这就必须全部加在攻击力上了。バトルブーツ和ATK+1000全部合上（虽然舍不得……）再配上トライエンブレム。如果还不行就バーサーク和グロース、怒状态，再配合CancelBonus。这些收集都需要将铁管改造得很强。223ルシファー裸胜利，不装任何防具和饰物就是裸了……224是火球回避。225～228メタルチンケ击破（斗技场或试练遗迹第二下层），チンケシーフLV99击破（スフィア社162～171层，装备チンケスレイヤー可以对其一击必杀），モンジャラゴラ遭遇、击破（试练的遗迹第8下层强制战斗，如果自爆了就收集不到击破了）。

229～232首先必须要将オリハルコン或グリーンタリスマン的能力（行动不能时依靠GUTS复活：成功率50%）多个合成到武器上。再装备2个バーニィのお守り，达到GUTS100%复活，之后仍然要看运气……不过最高也只要求15次，应该不难吧。

233～235HP回复量777、7777、77777。看起来似乎全看运气，其实不然。因为道具回复是按照百分比来回复的，这就需要计算一番。比如777如果用回复30%就需要最大HP为2590左右。方法很多，主要需要合理利用提升HP上限的道具和饰物，比如说使用HP回复80%的情况下根据计算以下HP可以达到77777：64815提升HP50%，60764提升HP60%，48611提升100%，44192提升120%，38889提升150%，33525提升190%。

这里举几个例子：777，アルベル刚加入时将生命力上升1级，然后在战斗中使用2级的回复魔法（有乱数控制，其中有1个就是777）；7777，ミラージュLV31，

生命力LV3，合成最大HP+190％到武器上（HP+190％的办法，指定改造饰物ル ナタリスマン，可以改造出HP最大值+20%，合成8个到武器上，然后装备一个改造过后的和没有改造的ルナタリスマン就可以达到了），在战斗中使用マジカルベリィ（全员HP回复90%）；77777，ロジャ－LV232，生命力LV10再使用2个コンシード+，在战斗中使用フレッシュボトル（HP100％回复）。这里只提供我试出来的几种方法，不过我在二周目之后发现成长率与一周目有微妙的不同，具体还是需要计算精确才行。

236剩余HP77777，在最大HP超过77777之后，用デーモンズストーン（HP不停减少1，获得方法是用うごめくもの睡觉得到）。当HP到达指定数值，用道具立即杀死敌人。

237～244都是伤害值比较特殊的收集。除了靠运气外，还可以利用うさみみの圣杯自爆来实现（装备后按↑↑↓↓←→←→×○）。因为调节自己的HP是很容易的（利用毒状态和HP加20的道具）。而自爆的威力是自己HP的1/2。这样如果需要收集伤害5555就要将自己HP调整为11110或11111。不过244的伤害77777就只能靠运气了。

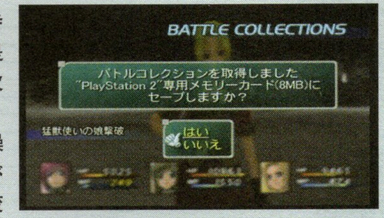
245、245是取得幸运星数个。首先一定要执笔习得幸运星这个技能（花费1500，职人中要有贤者オースマン）。之后防御力提升到1500左右去试练的遗迹第7下层遇到敌人タイラントフット，在HP70%就会使用ブリアット，挨一下就能得到5个幸运星。不过这两个收集都是积累性的，慢慢来也不要紧。

257～259必须要一战达成，在通关后的スフィア211将LV1的人都拿出来溜溜？

260～264在カルサア山洞出现的ピット・タランチュラ如果HP在1/3以下就会不停地放ニードルフォード，判定是小攻击。GUTS100％慢慢挨吧，注意一定要把CA关闭。

265～267连续被背后攻击、环绕攻击、突袭攻击5回。指的是非正常遇敌的情况下的3种遇敌方式（就是开始GUTS为0），一般敌人从背后或旁边遇到你就会出现这种情况。如果想要连续的可以使用SL大法，如果没遇到想要的遇敌方式就读盘重来。

268连续得到道具。推荐去打贵族或アルベル，后者比较好，因为アルベル4可以得到战斗鞋，不用慢慢做了。269～271连续一击打倒敌人10、30、50练到很强了去虐待以前的敌人，但是需要耐心。272连续逃走31回，这里是连续逃走。



277～293新迷宫ウルザ石窟寺院中的BOSS，具体见前面，分别是击破、孤独击破和无伤害击破。一次游戏肯定是不能收集全的……

294自动战斗胜利。什么也不操作，全交给同伴就行了。295利用バトルスフィア5次弹击，因为落石变多了，互相反弹的几率也上升了，如果受到反弹可以像踢足球一样控制バトルスフィア，很有意思。

299可以利用マリア的远程射击或道具或纹章术或黑鹰旋。但是注意只能单人上场。不然同伴冲上去了也是收集不到的。300战斗中总移动距离42.195km。不是要一下跑完，可以累积的。为什么是42.195km呢？因为这是马拉松的距离……

挂机和其他补遗

介绍几个挂机方法。首先要有连发手柄，然后在パール遗迹的有龙头像前压住连发手柄的×，当然前提是等级要够高，之后就可以自动战斗自动进行战斗收集了。如果是单独战斗才对应收集1～5战斗回数；32～37敌杀伤数；52～54按键次数；55～58，完成攻击数；63～66破坏防御数；181～183总战斗时间；250～252连续孤独战斗数；255、256连续完成攻击数。等级够高还可以收集269～271连续一击数。

如果不是单独的话可以让你控制的人战斗不能，对应收集22～28CHAIN数。

第二个不需要连发手柄。首先出战3人之间感情度要高，其中1人要会复活纹章术（レイズデッド只有ソフィア或アドレー会），并且装备上再生纹章，作战选“回复に专念しろ”。另一人装备上合成了はんどくふめい（基本花费175）的武器，合成5次，最大HP变成1。之后得到デーモンズストーン，找一些弱点的敌人就可以了。对应收集67～70愤怒数；43、44行动不能数。

还有就是站在可以参加班尼赛跑报名员面前，按住连发手柄的○，挂机拿折断的魔剑了……同样也可以挂机睡觉拿道具。

防御力最高战术：因为修正了原版中几乎所有BUG，结果一些良性BUG也被删除，而各隐藏BOSS难度又大大增加，攻击全部附加异常状态效果，导致想要收集无伤害只能靠防御力。合成8个ATKDEF+30％到武器上，最强防具完全改造，再装备2个ATKDEF+30％的战斗鞋，最高等级，再加上可以增加防御力的药，最后发现防御力可以达到5000以上，正好可以挑战本游戏的最强隐藏BOSSフレイ。

全动作模式：在战斗收集95％重新开始游戏时出现。之后就可以在コンフィグ选择全动作模式（フルアクティブ）是否打开。打开这个模式之后按下按键我方角色就会面向离该角色最近的敌人原地进行攻击。这么一来最有利的就是ソフィア和マリア，特别是マリア的射程几乎是无限的，实在是如鱼得水，而向フェイト或クリフ这样的近身战角色就惨了。不过非操作角色是不会发生全动作模式的。



关于合成：很多初次接触《星海3》的玩家不知道该合成哪些能力在武器上。这里我推荐几个：ATK+1000（1），斗技秘传书，斗技场单人赛S级奖品，但是只能拿一次。ATK上升+30％，アタックバングル改造一次就是，细工制作花费222，在初期没有战斗鞋的时候很便宜又实用。ATK、DEF+30％，バトルブーツ（就是战斗鞋了）改造两次，细工制作2480，职人中必须有チリコ，后期最常用的合成材料，本身也可以装备。还有上面提到的炼金新出现的有附加能力的矿石。在游乐场下棋S级的奖品レザードフラスコ可以使合成的花费减少。参加合成的人物我推荐ソフィア、マリア、ミラージュ，这是最省钱的组合了。其中像バトルブーツ这类的我建议先合成后锻冶。如果是想要全部为ATKDEF+30%，最好先合成8个ATKDEF+5％到武器上再锻冶，运气好的话可以用最初锻冶的价格锻冶出好几个ATKDEF+10％来。

最值得合成的武器就是没有任何能力在上面又攻击力最高的武器。具体如下：

フェイト，名剑ヴェインスレイ（锻冶400）；クリフ、ミラージュ，ミスリルガーダー（锻冶450）；ネル、アドレー，レーザーウエポン（ジェミティ市购入）；マリア，グラビティレイザー（スフィア社通过后可以在ラドル的店购入）；アルベル，妖力天の手甲（试练的遗迹第二下层宝箱）；ロジャー，ヒロイックヘルム（锻冶400）；スフレ，ルナティックシューズ（スフィア社通过后可以在ラドル的店购入）；ソフィア，魔杖サターンアイズ（锻冶6230，需要职人ボイド）。

感想与心得

初玩的时候心里真是不能接受，和原版根本没联动，变化又少得可怜，对没有接触或接触很浅的玩家来说还好，可偏偏我又把原版玩过N遍。深入玩下去，即使通关了，这种感觉也挥之不去（通关时惟一给我很深印象的就是アドレー的结局，好象女儿推销不出去似的^_^）。直到到了スフィア211，新系统和新角色的威力才渐渐显露出来，CancelBonus300％威力+多段连击，新加入的同伴中ミラージュ的各项必杀技的完美组合（特别是最后的几款隐藏技），战斗爽快度比原版更上了一个档次，而大叔就废了点，后期都把当作回复道具来用的。而各个隐藏BOSS几乎没有硬直时间，攻击上又附带其他异常状态，好象就是逼着你熟练掌握CancelBonus，同时气绝道具的用途也大大增加，很多战斗都是谁抢到先机谁获胜。GUTS的用途更加大了，我在本篇没有怎么使用CancelBonus的原因就是因为开着修行导致GUTS不够。虽然增加的一些东西使得游戏性更加高，但其实3A应该能够做的更好的……比如说那依然只是传言的技术都市，比如说被称为最无趣的班尼赛跑……



收集编号	条件	收集编号	条件	收集编号	条件
001	战斗回数 100	101	クロセル 1 分内击破	201	ルシファー只靠纹章术胜利
002	战斗回数 1000	102	クロセル无伤害胜利	202	ガブリエ只靠纹章术胜利
003	战斗回数 5000	103	ビウィグ 1 分内击破	203	レナス只靠纹章术胜利
004	战斗回数 10000	104	ビウィグ无伤害胜利	204	只使用チャージ（体当）胜利
005	战斗回数 50000	105	代弁者 1 分内击破	205	ルシファー只使用チャージ胜利
006	敌 2 体同时击破	106	代弁者无伤害胜利	206	ガブリエ只使用チャージ胜利
007	敌 3 体同时击破	107	アザゼル 1 分内击破	207	レナス只使用チャージ胜利
008	敌 4 体同时击破	108	アザゼル无伤害胜利	208	只靠战斗技能胜利
009	HIT 数 10	109	断罪者 1 分内击破	209	ルシファー只靠战斗技能胜利
010	HIT 数 30	110	断罪者无伤害胜利	210	イセリア只靠战斗技能胜利
011	HIT 数 50	111	ダークアーマー1 分内击破	211	フレイ只靠战斗技能胜利
012	HIT 数 100	112	ダークアーマー无伤害胜利	212	孤独战斗胜利
013	HIT 数 150	113	クリスタルスタチュー1 分内击破	213	ルシファー孤独战斗胜利
014	HIT 数 200	114	クリスタルスタチュー无伤害胜利	214	ガブリエ孤独战斗胜利
015	HIT 数 250	115	ダークアイ 1 分内击破	215	イセリア孤独战斗胜利
016	HIT 数 300	116	ダークアイ无伤害胜利	216	レナス孤独战斗胜利
017	敌 100 种类击破	117	キメラ 1 分内击破	217	フレイ孤独战斗胜利
018	敌 200 种类击破	118	キメラ无伤害胜利	218	只靠铁パイプ胜利
019	敌 300 种类击破	119	ストーンゴーレム 1 分内击破	219	ノートン只靠铁パイプ胜利
020	敌 400 种类击破	120	ストーンゴーレム无伤害击破	220	用铁パイプ打出 99999 伤害
021	敌 420 种类击破	121	精灵トリオ 1 分内击破	221	ルシファー只靠铁パイプ胜利
022	CHAIN 数 3	122	精灵トリオ无伤害胜利	222	レナス只靠铁パイプ胜利
023	CHAIN 数 10	123	ガウ 1 分内击破	223	ルシファー裸胜利
024	CHAIN 数 30	124	ガウ无伤害胜利	224	回避ファイアボルト（火球）
025	CHAIN 数 60	125	ベリアル＆ベルゼブル 1 分内击破	225	メタルチンケ击破
026	CHAIN 数 100	126	ベリアル＆ベルゼブル无伤害胜利	226	チンケシーフ LV99 击破
027	CHAIN 数 250	127	ルシファー击破	227	モンジャラゴラ遭遇
028	CHAIN 数 500	128	ルシファー5 分内击破	228	モンジャラゴラ击破
029	敌一击击破	129	ルシファー无伤害胜利	229	连续 3 回发动 Guts 复活
030	彻底伤害击破	130	ルシファーLV1 击破	230	连续 5 回发动 Guts 复活
031	彻底伤害 1 发击破	131	宇宙ルシファー击破	231	连续 10 回发动 Guts 复活
032	敌杀伤数 300	132	宇宙ルシファー无伤害击破	232	连续 15 回发动 Guts 复活
033	敌杀伤数 500	133	宇宙ルシファー8 分内击破	233	HP 回复量 777
034	敌杀伤数 1000	134	宇宙ルシファーLV10 击破	234	HP 回复量 7777
035	敌杀伤数 5000	135	FD ルシファー无伤害击破	235	HP 回复量 77777
036	敌杀伤数 10000	136	FD ルシファー10 分内击破	236	剩余 HP77777
037	敌杀伤数 50000	137	FD ルシファーLV10 击破	237	伤害 111
038	最快战斗时间 30 秒	138	ガブリエ击破	238	伤害 222
039	最快战斗时间 20 秒	139	ガブリエ无伤害胜利	239	伤害 333
040	最快战斗时间 10 秒	140	ガブリエ 5 分内击破	240	伤害 555
041	逃走 20 次	141	宇宙ガブリエ击破	241	伤害 777
042	逃走 100 次	142	宇宙ガブリエ无伤害胜利	242	伤害 5555
043	行动不能 20 次	143	宇宙ガブリエ 8 分内击破	243	伤害 7777
044	行动不能 100 次	144	FD ガブリエ击破	244	伤害 77777
045	全员麻痹胜利	145	FD ガブリエ无伤害胜利	245	幸运星得到 10 个
046	全员冻结胜利	146	FD ガブリエ 10 分内击破	246	幸运星得到 30 个
047	HP5 总额胜利	147	イセリア击破	247	连续无伤害胜利数 10
048	HP4 总额胜利	148	イセリア无伤害击破	248	连续无伤害胜利数 50
049	HP3 总额胜利	149	イセリア 10 分内击破	249	连续无伤害胜利数 100
050	HP2 总额胜利	150	宇宙イセリア击破	250	连续孤独战斗数 50
051	HP1 总额胜利	151	宇宙イセリア无伤害胜利	251	连续孤独战斗数 100
052	按键 10000 次	152	宇宙イセリア 15 分内击破	252	连续孤独战斗数 500
053	按键 100000 次	153	FD イセリア击破	253	ファイアボルト回避数 10
054	按键 1000000 次	154	FD イセリア无伤害胜利	254	ファイアボルト回避数 50
055	完成攻击数 10	155	FD イセリア 20 分内击破	255	连续完成攻击数 10
056	完成攻击数 100	156	レナス击破	256	连续完成攻击数 50
057	完成攻击数 500	157	レナス无伤害胜利	257	连续 LVUP 数 5
058	完成攻击数 1000	158	レナス 10 分内击破	258	连续 LVUP 数 10
059	等级数 10	159	宇宙レナス击破	259	连续 LVUP 数 20
060	等级数 77	160	宇宙レナス无伤害胜利	260	连续防御成功数 10
061	等级数 120	161	宇宙レナス 15 分内击破	261	连续防御成功数 50
062	等级数 255	162	FD レナス击破	262	连续防御成功数 100
063	破坏防御数 10 次	163	FD レナス无伤害胜利	263	连续防御成功数 200
064	破坏防御数 100 次	164	FD レナス 20 分内击破	264	连续防御成功数 500
065	破坏防御数 500 次	165	フレイ击破	265	连续受到背部攻击数 5
066	破坏防御数 1000 次	166	フレイ无伤害胜利	266	连续受到包围攻击数 5
067	愤怒 10 次	167	フレイ 15 分内击破	267	连续受到突袭攻击数 5
068	愤怒 100 次	168	宇宙フレイ击破	268	连续获得道具 10
069	愤怒 500 次	169	宇宙フレイ无伤害胜利	269	连续一击数 10
070	愤怒 1000 次	170	宇宙フレイ 20 分内击破	270	连续一击数 30
071	最大伤害 1000	171	FD フレイ击破	271	连续一击数 50
072	最大伤害 10000	172	FD フレイ无伤害胜利	272	连续逃走数 31
073	最大伤害 50000	173	FD フレイ 60 分内击破	273	连续 0 伤害 30
074	最大伤害 99999	174	ガブリエ挑发 10 次	274	连续 0 伤害 50
075	无伤害击破	175	イセリア挑发 10 次	275	イセリア 5 回击破
076	攻击破坏奖励 100 回	176	本气ヴォックス击破	276	フレイ 5 回击破
077	攻击破坏奖励 1000 回	177	从本气ヴォックス获得道具	277	姫と骑士击破
078	攻击破坏奖励 3000 回	178	对本气ヴォックス防御	278	恶辣タッグ击破
079	ノートン 30 秒内击破	179	对本气ヴォックス反击	279	虎稿コンビ击破
080	ノートン无伤害胜利	180	本气ヴォックス破坏防御	280	猛兽使いの娘击破
081	ラーヴァクラブ 1 分内击破	181	总战斗时间 5 小时	281	フェイト击破
082	ラーヴァクラブ无伤害胜利	182	总战斗时间 50 小时	282	姫と骑士孤独战斗胜利
083	シェルビー1 分内击破	183	总战斗时间 100 小时	283	恶辣タッグ孤独战斗胜利
084	シェルビー无伤害胜利	184	只靠小攻击胜利	284	虎稿コンビ孤独战斗胜利
085	月影团长 1 分内击破	185	ルシファー只靠小攻击胜利	285	猛兽使いの娘孤独战斗胜利
086	月影团长无伤害胜利	186	イセリア只靠小攻击胜利	286	フェイト孤独战斗胜利
087	マッドマン 1 分内击破	187	フレイ只靠小攻击胜利	287	姫と骑士无伤害击破
088	マッドマン无伤害胜利	188	只靠大攻击胜利	288	恶辣タッグ无伤害击破
089	コッカトライス 1 分内击破	189	ルシファー只靠大攻击胜利	289	虎缟コンビ无伤害击破
090	コッカトライス无伤害胜利	190	ガブリエ只靠大攻击胜利	290	猛兽使いの娘无伤害击破
091	クリスタルケルベロス 1 分内击破	191	レナス只靠大攻击胜利	291	フェイト无伤害击破
092	クリスタルケルベロス无伤害胜利	192	只靠反击胜利	292	宇宙フェイト击破
093	デメトリオ 1 分内击破	193	ルシファー只靠反击胜利	293	FD フェイト击破
094	デメトリオ无伤害胜利	194	ガブリエ只靠反击胜利	294	自动战斗胜利
095	オーロラガナッシュ 1 分内击破	195	イセリア只靠反击胜利	295	连续 5 回バトルスフィア弹击达成
096	オーロラガナッシュ无伤害胜利	196	只使用道具胜利	296	60 分钟以上胜利
097	ブルードラゴンゾンビ 1 分内击破	197	アルベル 1 只使用道具胜利	297	120 分钟以上胜利
098	ブルードラゴンゾンビ无伤害胜利	198	アルベル 2 只使用道具胜利	298	1 分内不攻击敌人
099	ロビンウインド 1 分内击破	199	アルベル 3 只使用道具胜利	299	敌人不接近 5m 以内胜利
100	ロビンウインド无伤害胜利	200	只靠纹章术胜利	300	战斗中移动距离 42.195km

文: SNOOPYS

Baldur's Gate: Dark Alliance II

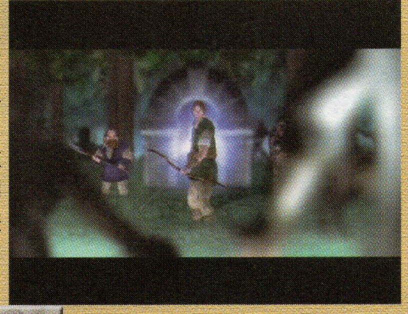
博德之门：暗黑联盟II

PS2	博德之门：暗黑联盟II	2004年2月3日/49.99美元	
	Black Isle Studios	A·RPG	147kb
	另有Xbox版本		



简单流程

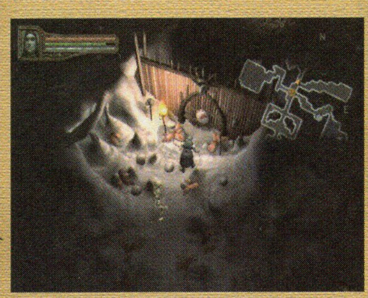
话说很多很多年前，剑湾有一支最强的军团——刃牙军团，还有他们伟大的统帅艾德丽丝。他们曾经守卫博德之门许多年，获得过数不尽的战勋与荣耀。当再多荣耀也不再能满足艾德丽丝的骄傲的时候，她选择了背叛。她和她的叛军开始与博德之门为敌。但最终，艾德丽丝还是倒在了奇牙利波沼泽中。当乌黑的沼泽渐渐吞没她的时候，她诅咒着博德之门和博德之门的一切。



数年后，艾德丽丝的怨念让她重回遗忘的国度。她要血洗博德之门，让刃牙军团取回她的荣耀。叛军们组成了暗黑联盟，并使用玛瑙塔向博德之门发动猛攻。但不同种族的三位英雄走到了一起，最终同玛瑙塔及暗黑联盟一同消失在历史中。（以上摘自《暗黑联盟》）

序章 商队

我，一名遗忘国度中的无名英雄，正匆匆走在前往博德之门的路上。路旁站着一名受伤的女士，正请求我的帮助。她自称为克蕾拉（Keaira），是这里商队的护卫。他们的商队遭到红牙盗贼团（Red Fang Goblin clan）打劫，其余人包括商队首领都被掳走。克蕾拉请求我救回商队人员，而她必须立即前往叉路村（Wayfork Village），因为红牙团另一路正在往那里进发。作为英雄，我自然无法拒绝，我们相约稍后在叉路村相见。



我继续穿过咆哮巨人森林（Trollbark Forest），顺着红牙团的大旗，很快就找到了红牙巢穴（Red Fang Goblin Lair）。在巢穴中救出了所有的商队。不过救商队首领兰黛拉（Randalla）时，遇到一点点麻烦。那是几只蜘蛛，当然有一只比我大了三倍而已……

和商队一起赶到叉路村后，才发现我们已经迟了。整个村庄在燃烧，葛布林们四处掳掠。兰黛拉和商队留在村口，而我独身闯入村中救人。在酒馆里我遇到了葛布林头领海纳克，经过一番"高层会晤"，以海纳克倒下为结束。克蕾拉、我、兰黛拉三人护送着商队一同前往博德之门。

ACT－1 红牙

博德之门，这个传说中的都市，显得有点冷清。兰黛拉按照约定把给我的报酬留下，另外还说，假如我还想找工作，或者需要帮助，可以到紫龙酒馆来找她。

先在城里逛逛吧。仓库（Warehouse）、下水道（Sewers）暂时都无法进入，教堂和奥梅德尔的家，只在角色为死灵法师尤斯兰和僧侣爱莉萨时才有对应任务（用钱换取经验）。博德之门的入口处站着警卫索拉丝（Sollus Duncirc），不过他建议你先去紫龙酒馆打探消息。最重要的，也是最容易被无视的是商人巴特雷（Bartley），其实他就站在紫龙酒馆的对面。除了买卖以外，巴特雷还提供物品合成。

紫龙酒馆



当然要先去见见克蕾拉，她正站在吧台的一侧。从她那里可以得知一些过去的事情（一代的剧情），还听说了荣耀之手的犯罪团伙。站在克蕾拉边上的自然就是正主，兰黛拉。兰黛拉对博德之门日益恶化的治安非常担心。城里最近出现频多绑票和谋杀事件，兰黛拉希望你能参加调查工作，帮助寻找绑架者（investigate the kidnappings）或者谋杀者（investigation of the murders）。（可选，建议先调查绑架，然后再调查谋杀）

任务1－1 仓库 （Warehouse）

接下调查失踪人口任务，兰黛拉会提供荣耀之手的信息。这个犯罪集团所建的基地直通城中仓库。因此我赶往仓库调查。荣耀之手工会基地中，在其中一名盗贼身上找到钥匙，并救出附近被囚禁的人质。最后一名人质告诉我，在阿吉西的巢穴（Argesh's Lair）还有更多被囚禁的人。巢穴中一番血战，终于摆平了阿吉西和他的手下们（先杀光所有的喽罗，再对付阿吉西），救出所有的失踪人口。

任务1－2 血池庄园 （Bloodmire Manor）

接下谋杀任务，兰黛拉告知谋杀可能和血池庄园有关，相传庄园的女主人是个变态而怪异的人。血池庄园的大门边上，摆放着一台钢琴，但无论如何都弹不出悦耳的音乐。不管它，先搜索一下整个庄园。在二楼仔细寻找一番，拿到所有5张碎片，拼成完整曲谱。随后回到门口，按着曲谱弹一遍（调查钢琴）。侧门应声而开，里面就是璐维亚的实验室（Luvia's Laboratory）。

这里到处走动着璐维亚的创造品……墙壁某处贴着璐维亚的便条，似乎是写给F女士的，里面提到了那个"创造品"阿吉西，还提到了荣耀之手。在实验室最深处，璐维亚招来了她的几个大创造品，可惜的是，那个东西似乎看起来不太结实。恼羞成怒的璐维亚释放毒气，然后哈哈离去。这里需要在最短的时间退回出口，不要和敌人恋战。

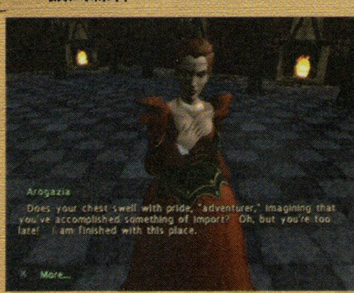
任务1－3 下水道 （Sewers）

接到上两个任务以后，去和门口的索拉丝谈谈，他会提起下水道日益泛滥的怪物们。接下任务后，去下水道清除所有敌人（100个），然后回去领赏。

任务1－4 索拉丝的请求

完成任务1、2，得到兰黛拉的报酬，再和索拉丝交谈。索拉丝说博德之门最近一直被红牙团骚扰，警卫们却全然无法找到他们巢穴所在。不过你恰好在阿吉西身上找到了地图，上面标出了红牙团的位置。索拉丝希望你能够去调查利牙森林（Wood of Sharp Teeth），或者直接消灭披风森林（Cloak Wood）里的红牙团基地，为博德之门除害。（可选任务，建议先完成利牙森林）

披风森林



经过山崖（Lower Cliffs）时千万小心锈魔，这种生物腐蚀一切金属制品，假如不希望自己装备烂掉，最好离他远点。或者使用木质装备。在山的另一边，就是红牙的基地。看起来这里更像是废弃的矿坑，到处是废弃的矿洞。假如跌入矿洞，会直接GAME OVER的。万勿冲动，步步为营。左边和正前两条路都通往红色女王的巢穴（Red Queen's Lair）。

红色女王有强力近身攻击，并且时常使用跳跃斩震开你。依然先搞定周围的葛布林巫师，然后再和女王泡蘑菇，慢慢磨死她。在体力耗完的瞬间，女王发动转移逃了出去。跟着她，进入红牙秘道（Red Fang Secret Passage）。

逃走的女王也没有逃过她主人的惩罚。无名女士（为什么都是女的……）对女王临阵脱逃十分震怒，随手将女王招死。她就是阿克孜亚·火风（Argozia Firewind）。整个火风地城的主人，红牙团幕后BOSS。火风地城里敌人大都为不死系的骷髅、食尸鬼，用棍棒系武器能给予额外的伤害。在地城中会遇到善良的鬼魂费而旦（Felldane）。他和他的家人都被火风杀死成为鬼魂囚禁在这里。他请求你毁灭这里以释放他。

火风庄园深处，终于和火风女士会面了，在场的还有前代那个不成材的坏人卡耐（Kharne）。火风让卡耐不要管闲事，支开卡耐后，自己点燃了庄园。原来火风是一条红龙！她已经把一切都搬入地城，试图用火埋葬英雄，而自己化为龙飞走。庄园正在坍塌，小心坠落物和燃烧物，随时补充HP。路上再次遇到费而旦的鬼魂，他感谢我并留下两个不错的装饰品。在逃离前得到箱子中的钥匙，打扫一下火风的财宝库，还顺便救走一些无辜人类，就可以离开这里了。

回到紫龙酒馆，向兰黛拉报告红龙还有荣耀之手的新情报。兰黛拉考虑一下，建议你和她的朋友杰瑞克（Jherek）见见面，他会在仓库里等着。

ACT-2 元素之匙

从本章开始，商人处开始贩卖宝石，并接受装备强化。本游戏里打倒强力装备的几率是非常小的，一般都是努力赚钱，然后用宝石自己强化装备，而商人处可购买的宝石会随着游戏进程不断增加。具体武器强化部分可参考本攻略后半装备强化内容。

任务2－1 骷髅山谷



一进紫龙酒馆，兰黛拉提到传言说骷髅山谷曾经是人类、兽人、恶魔大战的古战场，那里埋藏着许多不为人知的宝藏。

穿过利牙森林，直往北进入骷髅山谷（Skull Gorge）。山谷内一共有三个洞穴，两个被葛布林占据，进去扫荡他们的宝箱，砍下他们的脑袋。而最后一个山洞在北方瀑布后面，里面也有不少物品。其中可以拿到一把炎攻击的短剑，建议把宝石扒下来（商人处选拆除）。

任务2－2

仓库中废弃的小房间里，杰瑞克正在期待你的到来。他最近正在收集一些史前的魔法物品，他需要一个长久的、可靠的、低薪的……合作伙伴。为了钱，我没有理由拒绝。第一件是雷珠（Orb of Thunder），它现在被巫妖利兰摆放在天气控制器上，大致位置是龙蜓森林（Forest of Wyrms Ambush）附近。

从龙蜓森林杀出一条血路后（这里只能不断向北走，不能回头），进入利兰的囚笼。囚笼里充满了各种鬼魂控制的器皿、桌椅等。没有强化装备的话，这里战斗会非常辛苦。在囚笼2层利兰的书桌上找到利兰自学日记，利兰看来不是简单的巫妖，很难用普通办法杀死他。当拿走钥匙准备离开时，利兰突然出现，并关闭房门。从这里开始，利兰会不断追击你，但是你却无法对他造成任何伤害。回到囚笼1楼，打开左侧房门进入利兰的地下室。这里的每个罐子里，都装着灵魂，他们就是利兰的真正的力量来源。打碎一个罐子，才能解开下一个结界。利兰的幽灵手最终无法阻止你当打碎最后一个罐子，伴随一声尖叫，他消失在空气中。回到囚笼，进入气象台，拿下气象机器上的雷珠。不速之客突然出现在背后，斯雷瓦带着几个士兵试图从你手里夺走雷珠，不过他的能力不像他的嘴巴那么强悍。



回到仓库，杰瑞克很高兴地取回雷玉。并承诺下次将提供更优厚的报酬。而他需要的魔法物品一共是4件，另3件是八面玉（Jade Octahedron）、永恒之火（Brazier of Eternal Flame）、海之瓶（Oceanic Urn）。接下去的任务是一个个获得他们。

任务2－3 铁锤山脉（Halls of the Hammer）

八面玉埋没在铁锤山脉（Halls of the Hammer）中。记得紫龙酒店里那个矮人么，他总是说铁锤山里有宝藏。现在回去，用4000元买下他的钥匙吧，很快就有用了。通过土匪遗迹时，顺路救出卡德摩（Lady Cadmere's）。另外进入铁锤山脉前，确认已经准备好炎系和酸系武器。山脉内全是巨人（TROLL），只有炎和酸才能对其造成实际伤害。山脉最深处，巨大的奇美拉早就等在那里，最后在奇美拉的胃里掏出八面玉，以结束这个任务。

任务2－4 龙枪城堡（Dragonspear Castle）



从巨人之爪（Trollclaws Ambush）进入龙枪城堡。传说中的永恒之火就在城堡附近。大厅旁遇到神官费而斯。在他口里得知龙枪城堡周围有座废弃的神殿，并希望你能帮他拿到坦普斯的印记（symbol of Tempus）。城堡深处，战胜心理控制者尤卡卢斯，得到永恒的火焰完成任务。回去时候顺便把神殿中找到的坦普斯的印记还给费而斯。

任务2－5 海洞（Sea-Cave）

通过海洞前往海洋神殿。神殿极大，又有众多海洞和通道，容易迷路……看守这里的是蒂博鲁特（Dibtolpt），海族最高祭祀。消灭他，得到祭坛上的海之心。在这周围的几个房间都有隐藏通道，回去前打扫一番。

好事多磨，回到博德之门又突然发现海之心不见了。可能是航行的时候被偷走了。杰瑞克通过他的情报网追查得知小偷正在逃往Hill's Edge。海之心的确拥有神奇的魔力，打倒所有海之心驱动的敌人后，回到博德之门完成整个任务。

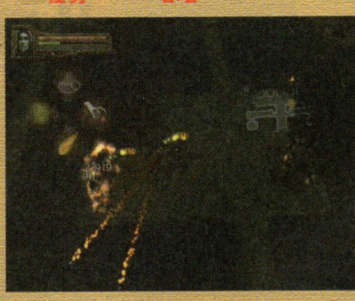
找到所有魔法物品，杰瑞克说他还有很多话要跟你说，但不是现在也不能在这个地方。他会在奥梅德尔的庄园（Omduil's Manor）等候你。

ACT-3 元素界

任务3－1 阿拉娜的家（Allana's Home）

这个任务只有Dorn才有。酒馆中，兰黛拉希望你前往连绵森林(Reaching Woods)，那里的德鲁伊阿拉娜正在寻求帮助。原来德鲁伊阿拉娜一直维护着连绵森林的平衡，但最近平衡正在被破坏，破坏者是一条名为巴拉各斯(Baragoth)的绿龙。顺着连绵森林，找到它并将其杀死。

任务3－2 哈珀



杰瑞克坦言，他、兰黛拉还有奥梅德尔都是哈珀成员。哈珀存在的目的是为了创造一个更安全合理的国度。艾德丽丝的玛瑙塔拥有不可思议的各种魔力。她的追随者曾经试图用玛瑙塔的力量创造时空门，把军队直接传入博德之门。很多年前，英雄们消灭了暗黑联盟，但并未真正消灭玛瑙塔。(指一代)而现在，新的暗黑联盟又试图控制玛瑙塔，这一切必须被阻止。玛瑙塔的其他部分还在各元素界，只有消灭元素界里的碎片才能真正消灭玛瑙塔。而先前拿来的魔法物品，正是打开元素界大门的钥匙。

依次进入水火土风四大元素界消灭BOSS，完成整个任务。完成后，正当杰瑞克和你解释其他的时候，卡耐出现了。他坦言就算摩多克(Mordoc)失去了玛瑙塔，但他依然会凭借自己邪恶的意愿继续危害博德之门。摩多克是吸血鬼，使用控制死灵的死者之珠制造亡灵。他的基地就是白骨战场(Battle of the Bones)上的白夜要塞(Keep of Pale Night)。我责无旁贷要去消灭他。

ACT-4 白夜要塞

任务4－1 白夜要塞

白骨战场上有着无数游荡的冤魂。你和杰瑞克，卡耐一起搜索白夜要塞的入口。然而进入要塞后三人便分道扬镳。

白夜要塞1楼

假如你选择救助克鲁墨里奇(Kromlech)，并且取回魔斧，将得到12000EXP的奖励。

而选择救助安德丽那(Adrianna)，并且取回魔杖，将得到12000EXP的奖励。

假如你选择的角色是野蛮人，选择救助维恩(Vahn)，并取回魔弓，将得到12000 EXP奖励和10颗宝石。

白夜要塞3楼

我和吸血鬼摩多克终于展开决战，但是最后一刻摩多克化为雾逃走。随后玛瑙塔重新出现在博德之门。

任务4－2

玛瑙塔基本摧毁了整个博德之门，所有人都被变为僵尸。我所能做的一切，就是进入玛瑙塔。找到塔中的传送门。传送门的另一侧，在阴影要塞中，摩多克，正在等待我的到来……

二、人物和人物技能

人物属性

暗黑联盟采取的也是《龙与地下城》系列游戏中的六角属性，但和其属性定义略有差别。

STRENGTH	力量	影响近战武器攻击力和负重能力
DEXTERITY	敏捷	影响防御
CONSTITUTION	体质	影响最大HP和HP恢复速度
INTELLIGENCE	智力	影响最大MP和MP回复速度，另外对魔法威力有很微小的影响
WISDOM	智慧	影响得到EXP数量
CHARISAM	魅力	影响讨价还价的能力

对于近战系列，比如野蛮人和黑精灵，STR要求很明显，而智力之类不加也可以。体质可以用道具来补。对于以魔法为主的月精灵，应该选择智力或者是体质，弥补不足。魅力在EX难度中也有相当大的作用，EX游戏里强化动不动就是上百颗宝石，惟一方法就是靠装备补魅力，配合月精灵和矮人的杀价特技快速敛财。

人物技能

大多数人物都有增加HP、MP、攻击力和命中率等的被动技能，这些技能迟到要点，但点的时机完全可以自己掌握。负重技能一般不用点，回城很容易的，没必要为这个浪费点数。冲刺技能是每个人都必须掌握的技巧，用来逃生，赶路都不错。重甲技能，只要在ACT2开始以后再点慢也足够，一开始只需要1点。

而其他技能则要看各种不同的偏向而定。考虑到快捷栏只有四个，加上激活一个一共5个，因此常用发动技能不应该超过5为最好。

种族：人类 Human

职业：野蛮人 Barbarian

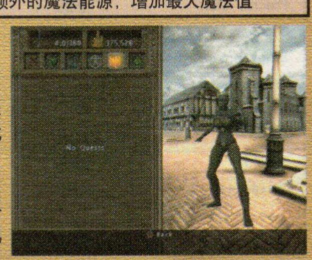


毫无疑问的最强作战单位，拥有最强悍的近战属性和近战技巧。升级优先考虑武器重视，一开始应先挑选重武器专修。前期就可以使用强击等攻击技巧，其他攻击技能也各有用途，好在对于野蛮人攻击栏并不紧张，可以按嗜好随意选择。只要是RAGE＋BURST系武器＋两刀流＋单手拿双手武器……，十足的杀戮机器。

技能名	中文名称	作用
Accuracy	精度	提高远程攻击的准确度和伤害值
Armor Proficiency	重甲	可装备更高级的防具
Barbarian Rage	愤怒	进入暴走状态，并使敌方防御格挡技无效
Cleave	劈山	一击击倒面前所有的敌人
Combat Reflexes	幻像	提高攻击速度
Death Blow	致命冲击	增加会心一击时的伤害值
Dodge	闪避	增加回避率
Endurance	负重	增加负重量
Great Fortitude	坚韧	提高HP的回复速率
Great Weapon Focus	重武器重视	提升使用双手持重武器攻击时的威力
Hand Weapon Focus	单手武器重视	提升使用单手武器攻击时的威力
Hero's Arm	英雄之臂	可以单手持有重型武器
Hero's Mantle	英雄斗篷	减少敌方物理攻击的伤害值
Improved Critical	会心	提高混战时用出会心一击的几率
Iron Will	钢铁意志	提高魔法值的回复速率
Long Weapon Focus	长武器重视	提升使用长武器（棍、矛、戟等）战斗时的威力
Power Attack	重击	使用任何混战武器攻击敌方时都将获得额外的伤害值加成
Sprint	冲刺	快跑速度瞬间爆发
Sunder	切割	每成功击中敌方一次，减去对方4级的铠甲等级
Toughness	刚性	增加HP的最大值
Two-Weapon Fighting	双手持械	同时使用两把武器的时候，增加其威力
Willpowe	意志力	获得额外的魔法能源，增加最大魔法值

种族：暗黑精灵 Dark Elf

职业：僧侣 Monk



相比野蛮人在攻击力上稍逊色，但连击漂亮，而且攻击技能多，黑精灵应该比野蛮人有更多人气。

优先考虑空手格斗和拳法能力，升级这些也会提高攻击次数。而单手武器重视

这种鸡肋技能完全可以放弃的。对于黑精灵，手套就是最好的武器，因而强化手套非常重要。

技能名	中文名称	作用
Accuracy	精度	提高远程攻击的准确度和伤害值
Armor Proficiency	重甲	可装备重甲
Combat Reflexes	幻象	提高攻击速度
Crushing Blow	拳法	增加空手状态时的攻击伤害值
Death Blow	死亡冲击	增加会心一击时的伤害值
Deflect Missiles	避弹	一定几率自动回避飞行武器的攻击
Dodge	回避	增加回避率
Diamond Body	金刚身	抵抗毒和酸的效果
Endurance	负重	增加负重量
Evasion	魔法抵抗	减轻某些魔法攻击对自身的伤害
Great Fortitude	坚韧	提高 HP 的回复速率
Hand Weapon Focus	单手武器重视	提升使用单手武器攻击时的威力
Improved Critical	会心	提高混战时用出会心一击的几率
Iron Will	钢铁意志	提高魔法值的回复速率
Piercing Strike	穿透攻击	降低敌人的装甲防御级数
Long Weapon Focus	长武器重视	提升使用长枪系武器（如棍，矛，戟等）战斗时的威力
Spinning Strike	回旋攻击	毁灭之棍攻击，可以打击你周围所有的敌人
Sprint	冲刺	快跑速度瞬间爆发
Stunning Blow	晕击	强力攻击，伤害并击晕敌人
Sweep Attack	吹飞	无武器攻击，可以击打并击飞你面前的敌
Toughness	刚性	增加 HP 的最大值
Two-Weapon Fighting	双手持械	双手持武器增加伤害
Unarmed Combat	格斗	提高空手战斗时的威力
Willpower	意志	获得额外的魔法能源，增加最大魔法值

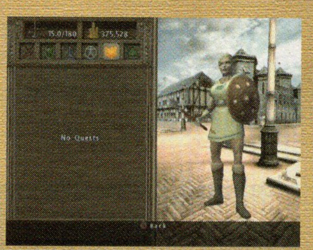
种族：矮人战士 Dwarven
职业：冒险者 Rogue



类似盗贼的职业，矮人可以使用弓系特技，其特有的能力使他能在敌人身上得到额外的金币。升级以属性能、命中率和攻击频率为优先。自身战斗能力不强，只适合远距离攻击，在团队中时常扮演拖后。单人清敌效率不会太高。不能装备重型防具和武器。

技能名	中文名称	作用
Accuracy	精度	提高远程攻击的准确度和伤害值
Armor Proficiency	重甲	可装备重甲
Combat Reflexes	幻象	提高攻速
Dodge	回避	增加回避率
Endurance	负重	增加负重量
Evasion	魔法抵抗	减轻魔法攻击对自身的伤害
Forge Lore	锻造知识	减少在武器店创造和分解魔法武器时所需费用
Great Fortitude	坚韧	提高 HP 的回复速率
Hall of Bolts	箭雨	一次性射出更多的箭攻击
Hand Weapon Focus	单手武器重视	提升使用单手武器攻击时的威力
Improved Critical	会心	提高混战时用出会心一击的几率
Iron Will	钢铁意志	提高魔法值的回复速率
Long Weapon Focus	长武器重视	提升使用长枪系武器（如棍，矛，戟等）战斗时的威力
Precise Shot	穿透	增加用十字弓射击时的准确度和伤害值
Ransack	掠夺	攻击敌人的同时一定几率获得敌方的钱财
Smokepowder Bolt	烟尘射击	用十字弓发射火箭攻击
Smokepowder Bomb	烟尘炸弹	向敌人扔出炸弹攻击
Smokepowder Satchel	烟尘炸药包	安置炸药包并于一定时间内自动引爆
Sprint	冲刺	快跑速度瞬间爆发
Stealth	潜行	可以躲避敌人的视线并偷袭敌人
Toughness	刚性	增加 HP 的最大值
Two-Weapon Fighting	双手持械	双手持武器增加伤害
Willpower	意志力	获得额外的魔法能源，增加最大魔法值

种族：人类 Human
职业：祭司 Cleric



各种辅助技能和回复技能，单身作战基本没什么杀伤力，需要和 2P 组队发挥最大实力。升级优先考虑 HP 回复，然后是战斗辅助技能。

技能名	中文名称	作用
Accuracy	精度	提高远程攻击的准确度和伤害值
Armor Proficiency	重甲	可装备重甲
Bless	祝福	提升自身及同伴的战斗能力
Clarity	透明	减少咒文的魔法值消耗
Cure Wounds	治疗	治疗自身及同伴
Divine Resilience	神之回复	暂时性地大量提高 HP 的回复速率
Divine Strength	神之力量	暂时性地大量提高力量
Dodge	闪避	闪避敌人攻击
Empower	具化	提升各种咒文的效果
Endurance	负重	增加负重量
Flame Strike	火焰攻击	召唤神圣的火焰攻击敌人
Great Fortitude	坚韧	提高 HP 的回复速率
Great Weapon Focus	重武器重视	提升使用双手持重武器攻击时的威力
Hand Weapon Focus	单手武器重视	提升使用单手武器攻击时的威力
Iron Will	钢铁意志	提高魔法值的回复速率
Long Weapon Focus	长武器重视	提升使用长枪系武器(如棍,矛,戟等)战斗时的威力
Protective Ward	防御	在你身上创造出一层无形保护甲，增加防御力
Purity	净化	暂时性不受毒和硫酸攻击的影响；当等级越高时能抵抗更多其他负面状态的影响
Sanctuary	圣所	只要不主动出击，敌人便不会攻击我方
Spiritual Weapon	灵魂武器	召唤神圣武器：海尔姆（Helm）之剑——永恒守护（Ever Watchful）；当等级越高时召唤出的武器也就越强大
Sprint	冲刺	快跑速度瞬间爆发
Toughness	刚性	增加 HP 的最大值
Two-Weapon Fighting	双手持械	同时使用两把武器的时候，增加其威力
Turn Undead	超度	超度不死生物，让他们直接消失
Willpower	意志力	获得额外的魔法能源，增加最大魔法值

种族：月精灵 Moon Elf
职业：巫师 Necromancer



打法最丰富的人物，很有意思的啊。月精灵主修应该是召唤＋魔法系，前期用酸箭＋召唤，中期用 LV5 的火箭，后期就是站在敌人面前吸血手＋火箭＋酸箭轮番射。月精灵的技能太多，快捷栏有的紧张。推荐火箭／酸箭，吸血手，黑暗控制＋魔法盾。召唤可以手动控制，这个因为不会太常用。

技能名	中文名称	作用
Accuracy	精度	提高远程攻击的准确度和伤害值
Alchemical Lore	炼金术	允许你将 MP 回复和 HP 回复药瓶相互转换
Animate Dead	操灵	召唤一个不死族助手，等级越高召唤来的助手就越强力
Armor Proficiency	重甲	可装备重甲
Chill Touch	冰冻之触	对敌单体给予冷冻攻击
Clarity	透明	减少咒文的魔法值消耗
Contagion	瘟疫	以瘟疫之术诅咒你的敌人，让他们中毒
Dark Possession	黑暗诱惑	控制人，类人和少量的不死生物
Empower	具化	提升各种咒文的效果
Enchant Item	魔法物品	减少在武器店制造和分解魔法物品时所需费用
Endurance	负重	增加负重量
Enervation	虚弱	引导死亡之力给予附近所有的敌人以伤害，每升一级就将多对一个敌人造成伤害
Fear	恐惧	在一段限定的时间内附近的敌人都对你避而远之。级别越高针对的敌人数量就越多，持续时间也越长

技能名	中文名称	作用
Flame Arrow	火焰箭	召换魔法火焰之箭。每升一级，箭多一支。
Ghoul Touch	食尸鬼之触	给予敌人一触攻击并附以麻痹效果
Great Fortitude	坚韧	提高 HP 的回复速率
Hand Weapon Focus	单手武器重视	提升使用单手武器攻击时的威力
Haste	加速	提升自身及同伴的移动速度
Hold	控制	使你面前的敌人旋晕
Iron Will	钢铁意志	提高魔法值的回复速率
Life Drain	吸精	吸取敌人的HP以补充自己。每升一级就将多对一个敌人抽吸

技能名	中文名称	作用
Long Weapon Focus	长枪武器重视	提升使用长枪系武器（如棍，矛，戟等）战斗时的威力
Melf's Acid Arrow	梅尔夫之酸箭	召唤一支魔法酸箭，还能当探照灯使用
Ray of Enfeeblement	衰弱	降低一名敌人的攻击力
Shield	魔盾	出现魔法盾用以增加你的防御
Shocking Grasp	惊悚之抓	一触给予敌人以电属性攻击
Slow	缓慢	降低敌人的速度
Sprint	冲刺	快跑速度瞬间爆发
Vampiric Touch	吸血手	触击并吸取敌人的血以补充自己
Willpower	意志力	获得额外的魔法能源，增加最大魔法值

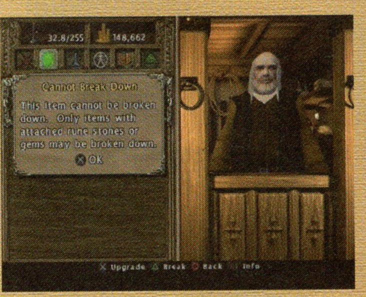
三 物品制作

首先装备有各种品质的差异，品质越高装备能力越强。基本上从ACT2开始就会出现FLAWLESS的装备，并不算很难找。因此无论合成任何物品，都必须记得使用FLAWLESS品质以得到最大效果。

品质	防具	武器	饰品
Shoddy	15% 防御	1／2 伤害	减少价值
Normal	基本	基本	基本价值
Fine	＋15%	防御 x1.5 伤害	增加价值
Remarkable	＋30% 防御	× 2 伤害	增加价值
Superior	＋45% 防御	× 2.5 伤害	增加价值
Grand	＋60% 防御	× 3 伤害	增加价值
Imperial	＋75% 防御	× 3.5 伤害	增加价值
Flawless	＋90% 防御	× 4 伤害	增加价值

合成物品的方法，就是在装备的三个格子上镶入某类宝石和符石。装备的第一格必须是符石，第二和第三格可以放入不同的宝石。宝石和符石效果参看下表。

当放入1，2，4，8，16颗同类宝石／符石的时候，武器会有＋1～5的等级强化。值得注意的是，武器等级变化决定于宝石最少的那一格。也就是只有16颗符石＋16颗宝石A＋16颗宝石B才能得到＋5的武器，假如16符石＋16宝石A＋1宝石B得到物品还是等级1的装备。在EX以外的难度中，装备最高等级就是＋5，EX等级中饰品可以强化出＋15的等级，但需要的宝石和符石是……376＋376颗＋376颗……





宝石合成效果表

宝石	武器效果	装备效果	饰品和靴效果
紫水晶 Amethyst	＋1～8 额外的伤害	＋5% 伤害抵抗	＋1 魅力
青玉 Aquamarine	＋1～4 冻系伤害	＋5% 冰冻抵抗	＋1 智力
珊瑚 Coral	＋20% 最小伤害力	＋1 高级防御	＋10% 震退几率
钻石 Diamond	15% 对不死伤害	3% 全属性抵抗	＋1 祝福（最高 LV10）
祖母绿 Emerald	＋5% 攻击回复 MP	＋5% 能量，-15% 负重	＋1 钢铁意志（最高 LV10）
风信子 Jacinth	＋1～6 炎系伤害	＋5 火炎抵抗	＋1 力量
翡翠 Jade	＋1～4 酸系伤害	5% 酸毒抵抗	＋1 圣所
黑曜石 Jet	＋1DEF（防具能力下降时）	＋5HP	＋1 体质
月长石 Moonstone	＋1 幻象（提高命中率）	Reduces Duration of Slow／Stun by 20%	＋1 冲刺
珍珠 Pearl	＋1 会心（技能）	＋1% 财宝掉落率	＋1 智慧（最高 LV10）
红宝石 Ruby	每秒 1 点持续伤害	反射 5% 近战伤害	＋1 坚韧（最高 LV10）
兰宝石 Sapphire	＋1 劈山（最高 LV10）	＋1 强击（最高 LV10）	＋1 敏捷
黄宝石 Topaz	＋1～8Shock Damage	＋5% 电抵抗	＋1 切割（最高 LV10）

除此以外，物品还有根据宝石搭配，形成的特殊合成，因篇幅关系只写几个比较实用的，大家可以自己测试其他组合。

1，武器类

紫宝石＋黄宝石／风信子／翡翠／青玉→Burst 系武器

武器附加强力属性伤害和高几率会心一击，尤其是紫宝石＋黄宝石的Shocking Burst系列，有近20点的伤害加成，假如做成＋5，配合双手会有惊人的威力。

红宝石＋祖母绿→Vampiric

双吸武器，攻击附加5%的吸精吸血效果，最好常备一把在身边。

2，装备系

红宝石＋珊瑚→愤怒

野蛮人的特技，效果也不用多解释了，用过的人都知道了……

四 攻略提示

1， 完成游戏一周目后，就可以选择遗忘国度最伟大的英雄崔斯特。可以在选人画面直接选取。

2， 完成任何难度游戏，2周目都能选择EX难度。EX难度中饰品可以合成到＋15，敌人强度也相应上升

3， 游戏当中可以设定技能快捷键，方法是按住L1后选择魔法，这对游戏过程有相当大帮助

4， LOADING画面，摇动右摇杆，火焰会跟着转动哦……

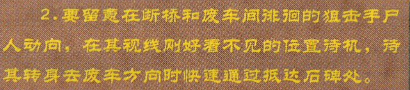






超攻略道场

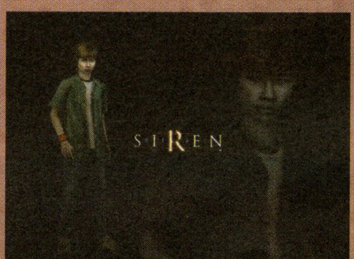
死魂曲 详尽流程攻略



文：阳光

须田　恭也





上粗户／真鱼岩／数天前23:00(一)

通过条件：从警官手中逃离

开始后径直进入左前方的组合小屋拾取桌上的车钥匙。出房间乘上小卡车，插入车钥匙发动引擎。

提示：进小屋取钥匙后尽快出门，以免被警官堵在屋内。

数位资料库：004、005、006



村中心部　大字粗户／真鱼川岸边／第 1 天 2：00（二）

通过条件 1：和“八尾比沙子”一起抵达“往刈割的道路”

同行者：八尾比沙子

首先依照八尾的话按下L2键进入视界截取模式。暂且不理八尾前往香烟店，小心不要被尸人发现，在香烟店的公用电话旁取得“储藏室的钥匙”——“须田恭也 第 2 天 1：00”达成通过条件 2 的必要行动。司机返回八尾所在的开始地点，依照八尾的提示前进，到达巴士站。登上巴士站后的小木屋脱出。

通过条件 2：发现“信件”

同行者：八尾比沙子

上阶梯右拐进六角家院内，登上贮藏室屋顶拾起信。

数位资料库：013

梯田　刈割／切通／第 1 天 8：00（五）

通过条件 1：和“神代美耶子”一起抵达“往田堀集落的道路”

同行者：神代美耶子

首先到营火痕迹拿取钩火棒。之后先不穿过铁栅栏处，向北朝地图上方凸起处行进。到达后移开挡道的树木，登上石崖，推倒长满苔藓的石碑——“高远玲子 第 1 天 23 点”达成通过条件 2 的必要行动。返回，带领美耶子向铁栅栏行进，抵达后用钩火棒叩击铁栅栏 3 下破坏。沿道路行进，到达教会铁栅栏。让美那子在铁栅栏前待机，须田一人到废车前方拾起掉落的螺丝起子——“须田恭也 第 2 天 1 点”达成通过条件 2 的必要行动，之后带美耶子脱出。

提示：1.拾取钩火棒后向北行进有两条通路，选择左侧通路可避免与榔头尸人相遇。

2.要留意在断桥和废车间徘徊的狙击手尸人动向，在其视线刚好看不见的位置待机，待其转身去废车方向时快速通过抵达石碑处。

3.废车处把守严密，到达废车前要先观察尸人的行动，在狙击手尸人去断桥方向时上前取螺丝起子后迅速逃跑。

通过条件 2：发现“竹内之墓”

同行者：神代美耶子

首先以和通过条件1同样的方法到达教会铁栅栏处。接下来向水门行进，移开水门前的树木，关闭水门——“前田知子 第 2 天 6 点”达成通过条件 2 的必要行动。返回，由废弃仓库侧的小桥跳下。沿河道前进，上阶梯，调查竹内之墓。

数位资料库：026

田堀　田堀／废屋内／第 2 天 1：00（十八）

通过条件 1：和“神代美耶子”逃离“废屋”

同行者：神代美耶子



首先由里侧门去储藏室，使用之前得到的钥匙开门进入——“四方田春海 第 2 天 15 点”达成通过条件 2 的必要行动。让美耶子在储藏室待机，须田进入浴室拔掉浴池的水塞得到书桌钥匙。前往二层的下榻房间，打开书桌抽屉得到斜口钳。接下来去祭坛，使用斜口钳钳断缠绕上面的铁丝，开门，调查“祭坛的人偶”取得生锈的钥匙，这时一尸人破地板而出，打倒后和美耶子一起由地板的洞钻到屋外。用钥匙开仓库门取得酒瓶——“须田恭也 第 2 天 7 点”达成通过条件 2 的必要行动。最后从大门逃出。

数位资料库：058、060

通过条件 2：发现“刺入墙壁的镰刀”

同行者：神代美耶子

首先以和通过条件 1 同样的方法从地下逃出。到偏房南侧用在梯田取得的螺丝起子将电流断路器的防护箱拆下，关闭断路器。偏房内的电灯熄灭，里面的手枪尸人出来察看时，趁机进入偏房。

提示：关闭断路器后，须田可躲在断路器旁的油桶后隐藏，之后蹲下移动自后打倒尸人。

蛇之首谷　蛇之首谷／折卧之森／第 2 天 7：00

通过条件 1：击退“头脑尸人”

同行者：神代美耶子

去吊桥西侧拾取打火机，用打火机点燃宫田的车吸引头脑尸人附近的犬尸人，一路追踪打倒头脑尸人。

数位资料库：067、068、069

通过条件 2：取得“点 38 口径警枪”

同行者：神代美耶子



穿过吊桥前往水坑方向引发羽翼警官石田登场，不与其交战逃向选矿所。通过选矿所犬尸人的视点可发现休息处地板缝隙间的钥匙。打倒犬尸人进休息处将钩火棒插入地板缝隙取得配电箱的钥匙。前往配电箱处打开配电箱盖，下推操纵杆使水坑里的电线不带电。由选矿所里侧抵达水坑处，打碎在田堀废屋仓库取得的酒瓶。返回配电箱，打开视界截取模式观察羽翼警官的行动。待警官去水坑处饮酒之际上推操纵杆使其触电。下推操纵杆后去水坑处拾取点38口径警枪——“须田恭也 第2天20点”达成通过条件2的必要行动。

村中心部（非法建筑）　大字粗户／真鱼川岸边／第2天20：00

通过条件1：和“安野依子”进入“尸人的巢穴”

同行者：安野依子

打倒六角家附近的尸人，登上贮藏室屋顶。熄灭手电顺通路前进，途中的铁栅栏可用钩火棒破坏。到餐厅附近慢慢步行避免被餐厅下面的猎枪尸人发现。由餐厅屋顶的梯子下来，打倒猎枪尸人。进餐厅，打倒内门后的尸人，出后门。在米屋南面的蓝桶上取得折叠式锯子（注意有尸人埋伏）。由餐厅和米屋之间穿过，观察火灾守望台上猎枪尸人的行动（如被发现可到石川家暂避），伺机登上木台、梯子，切断木栏。

数位资料库：079

通过条件2：为四方田春海制造侵入口

同行者：安野依子

以和通过条件1同样的方法打倒六角家前的猎枪尸人后进六角家，在厕所取得出入口钥匙。到巴士站附近的下水道入口处打开井盖进入，抵达铁栅栏处。

提示：

1.必须带领安野抵达铁栅栏处。

2.竹内的蛭之家剧情让安野在后窟隐藏是必要行动。

数位资料库：080

地狱　地狱／第3天23：00

通过条件1：击倒“堕辰子”。



首先和神代淳猎枪对决，命中4发后神代淳手持日本刀焰薙冲来，这时不能彻底打倒他，应避开攻击。经过一段时间宇理炎发动战斗再开，用宇理炎命中神代淳1次即可打倒，取得焰薙与堕辰子开战。打开视界截取模式，当堕辰子接近时面对它使用宇理炎，命中3次打倒。

数位资料库：096

通过条件2：斩下“堕辰子”的脑袋。

以和通过条件1同样的方法与堕辰子开战。装备焰薙朝美耶子所指方向行进，来到一金字塔状镜子前，由镜中影像可看清堕辰子的动作，在其扑下攻击时用焰薙反击。命中堕辰子4次将其打倒，斩首。

提示：准确把握攻击堕辰子的时机。

1.焰薙最初不发光，经过一段时间开始发光，之后再实施攻击。

2.面对镜子握刀，由镜中影像观测到堕辰子出现在左右侧较近位置时立即转向、挥刀便可命中。

3.当堕辰子处于不易攻击的位置时可逃向镜子另一侧等待机会。

竹内　多闻



◇大字波罗宿　大字波罗宿／耶边集落／第1天2：00（三）

通过条件1：和“安野依子”一起抵达“往刈割的道路”。

同行者：安野依子

关闭手电，带领安野贴紧右手的墙壁行至木桥。到达后让安野桥前等待，竹内一人去吉村家取收音机。去井边，将井里的桶提上来，放入收音机吸引尸人注意力。趁尸人盯住井，带领安野蹲身从其身后通过。通过石桥，和安野一起脱出。

提示：

1.让安野待机后，在木桥上打开视界截取模式观察两个巡逻尸人的行动，找机会去吉村家取收音机。

2.取得收音机后，再隐藏到隐蔽处观察井边尸人的行动，趁其离开时去井边。

3.可以从窥视井内的尸人背后攻击将其打下井。

数位资料库：009、010、012

通过条件2：在火灾守望台上听取“校内广播”（十五）

开始后先让安野待机，以和通过条件1相同的路线行至墓地，取得墓石上的链条锁钥匙。下河道，打开阀门上的链条锁，转动阀门——“牧野庆 第3天12点”达成通过条件2的必要行动。登上川崎家屋顶，跳到高谷家屋顶击倒狙击尸人后下来绕过或打倒手枪尸人爬上火灾守望台。

提示：

1.通过条件1中忘取的东西这里还可以取。

2.弹数有限，尽量节省。

3.注意火灾守望台附近有一手枪尸人把守，可避开或打倒。

蛭之冢　蛭之冢／水蛭子神社涌泉／第1天20：00（十四）

通过条件1：击退“头脑尸人”。

与安野一起向警车进发。途中先行打倒犬尸人和羽翼尸人之后就轻松了。到警车上补充子弹后，让安野藏进石窟——“须田恭也 第2天20点”达成通过条件2的必要行动，前往神社一带追踪头脑尸人将其击毙。

数位资料库：045、046

通过条件2：找到“依子遗失的东西”。击退“头脑尸人”

同行者：安野依子

首先以和通过条件1同样的方法行至小祠堂。破坏祠堂的锁，开门，取得安野依子的学生证。之后打倒头脑尸人。

提示：

1.此前必须有牧野庆用“阳石的碎片”砸锁的事件，竹内才能用枪破坏锁

2.头脑尸人会不断逃跑，要打开视界截取模式对其监视，追上后三枪即可解决。

数位资料库：043

◇蛇之首谷　蛇之首谷／归桥／第2天10：00

通过条件1：打倒狙击手（志村晃）。

首先渡过北面的吊桥到祠堂后面取得水管——“竹内多闻 第2天18点”达成通过条件2的必要行动。回到吊桥西侧洒汽油、点火返回南侧石桥，先击倒桥西的羽翼尸人。接近志村晃后，他会开一枪即转身向废弃木材方向逃跑，一路追击将其打倒。

提示：

1.如不烧毁吊桥，志村晃会经吊桥再绕回石桥，如此反复。

2.因石桥东侧另有一羽翼尸人，所以要避免在桥附近开战。

数位资料库：071



通过条件2：想起“志村晃”。

一开始从安野手中得到志村晃的旧照片。以和通过条件1同样的方法打

倒志村晃。

提示：

在志村的大字波罗宿剧情让安野隐藏在川崎家门口是得到照片的必要条件。

数位资料库：070

宫田医院　　宫田医院／第二病栋一楼后门／第2天18：00

通过条件1：找到“安野依子的足迹”。

左行上楼再由地图东北的楼梯下楼，打开楼梯旁的门去地下器材室取得手术用钳子。上楼去第一病栋最里侧的隔离室，用钳子打开链子锁取得通向院子的钥匙。去第二病栋一楼地图西南用钥匙开门进入院子，正中的人像前方有向下的梯子。下梯子和头脑尸人恩田美奈战斗，打倒后调查桌上的眼镜。

数位资料库：076

通过条件2：找到“相簿”。

首先前往二楼男厕所，将水管安装到水龙头上从窗口掉垂下来。再去一楼男厕所从窗口引入水管拉到阴沟内。返回二楼男厕所打开水龙头放水。返回一楼男厕所拾取浮上来的通向二楼第2病栋的钥匙。前往二楼第2病栋，进入通道最里侧的院长室取得唱针——“竹内多闻 第3天3点”达成通过条件2的必要行动。进入相邻的资料室调查桌上的旧相簿。

提示：

竹内多闻的蛇之首谷剧情“在祠堂后面取得水管”和宫田司郎的宫田医院剧情“进仓库取得二楼男厕所的钥匙，上二楼用钥匙打开2层男厕所的门”是必要条件。

数位资料库：077

尸人的巢穴　　尸人的巢穴／第四层附近／第3天3：00

通过条件1：“须田恭也”抵达“往巢穴中枢的门”。

竹内多闻行动——

拾起手电筒进入洋服店。打开视界截取模式，以监视松川屋看板的尸人视点得知电话号码XX4216。拨打电话，趁手枪尸人去松川屋接电话之际蹲身经过松川屋门口，翻过木台。在林家后门堆放报废材料的场所可取得武器——铁管。继续前进换由须田恭也行动。

须田恭也行动——



首先进拆卸厂拾取千斤顶，来到小卡车处用千斤顶抬起车体、钻进车内到达千曳桥，开水门——“竹内多闻 第3天22点”达成通过条件2的必要行动。由千曳桥下方顺河沿行进，先不上木台，到尽头攀上石崖。拾取墓地上放置的狩猎用狙击枪。下土台攀上木台，沿通路前进，打倒或避开途中三个犬尸人抵达有血红真鱼字架符号的场所。

数位资料库：086、087

通过条件2：“须田恭也”突破“往巢穴中枢的门”。

竹内多闻行动——



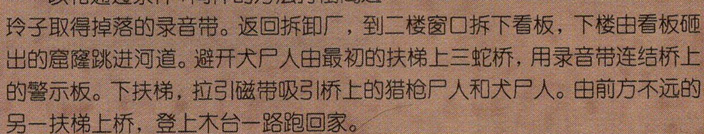
以和通过条件1同样的方法到达放置报废材料的场所，登上附近的木台，跳过坏木板，下梯子，由近藤家后门（四方田预先打开）进入，去有唱机的房间安装唱针放唱片吸引手枪尸人。趁机从正门出去，登上木台，沿高台行进，拐角处注意避开犬尸人，到尽头跳下木台换由须田恭也行动。

须田恭也行动——

以和通过条件1同样的方法抵达有血红真鱼字架的场所发生断电事件后站在原地向青白光处狙击打倒四个尸人，前往绿光处。

尸人的巢穴　　尸人的巢穴／第三层附近／第3天22：00

通过条件1：发现“灰烬”。



首先打倒犬尸人状的美滨奈保子。翻过木台，前往公园打倒变成尸人的高远玲子和犬尸人。进入公园里南侧的狭窄通路发现“白色衣物的燃烧灰烬”。

数位资料库：093、094

通过条件2：抵达“竹内家”。

以和通过条件1同样的方法打倒高远玲子取得掉落的录音带。返回拆卸厂，到二楼窗口拆下看板，下楼由看板砸出的窟窿跳进河道。避开犬尸人由最初的扶梯上三蛇桥，用录音带连结桥上的警示板。下扶梯，拉引磁带吸引桥上的猎枪尸人和犬尸人。由前方不远的另一扶梯上桥，登上木台一路跑回家。

牧野　庆

◇村中心部　大字粗户／真鱼川岸边／第一天5：00（四）

通过条件1：抵达“往刈割的道路”。

和须田的路线一样绕到餐厅后面，由后门进餐厅，将门边冰箱的电源插头插上后打开冰箱。离开餐厅进入石川家，将收录机的数字号码调到0705，听收录音机播报4个随机数字。记住听到的开锁密码，打开门边库房的锁，取得毛巾和绳子——“牧野庆 第三天12：00”达成通过条件2的必要行动。返回餐厅，在洗手池把毛巾浸湿后放入冰箱——“宫田司郎第一天7：00”达成通过条件2的必要行动。登上巴士站旁的木屋脱出。

提示：

离开餐厅后从镰刀尸人身后蹲身经过，避开街上巡视的两个尸人和石川家对面房上尸人的目光潜入石川家。

数位资料库：018、019

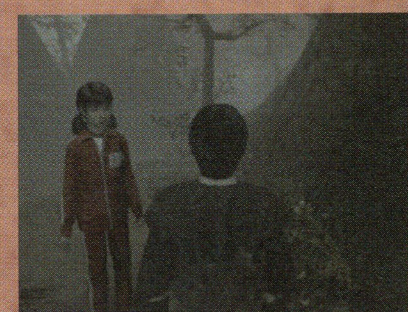
通过条件2：找到“求导女的面纱”（十）

去餐厅后门，拾起液化石油瓶旁的一斗罐，避开尸人视线去石川家。趁对面理发店二层的尸人敲击铁锤之际在石川家库房右侧使用一斗罐登上取得面纱。

◇蛭之家　县道333号线／第1天12：00（七）

通过条件1：抵达“往比良境的道路”

同行者：前田知子



带领知子直行前进，一路不停地跑到民宅前，跟随巡逻尸人身后反时针绕民宅3/4圈登上地图最右的石阶。顺石阶上行到祠堂，拾起祠堂旁的阳石的碎片敲击祠堂的锁——“竹内多闻 第2天20点”达成通过条件2的必要行动。让前田隐藏在祠堂后发现钥匙——“前田知子 第1天17点”达成通过条件2的必要行动。打开视界截取模式，观察看守尸人转向下方路口时跳下，带前田向泉水方向移动。顺道路前进，在脱出口附近拉上前田时发生前田被挟持事件，牧野一人脱出。

通过条件2：发现“知子遗失的东西”。抵达“往比良境的道路”

同行者：前田知子

以和通过条件1同样的方法抵达脱出点附近发生前田被挟持事件后，脱出点和神社间出现一个新的尸人。尾随尸人来到神社，打开视界截取模式观察到尸人打开神社后仓库门的密码锁密码。待尸人离开后从神社后面绕到仓库门前以同样密码开门进入，在水桶里取得“前田知子的学生手册”，往比良境脱出。

数位资料库：032

大字波罗宿　大字波罗宿／耶边村落／第3天12：00

通过条件1：击退“头脑尸人”。

将屋顶巡视的犬尸人引下来打倒，小心避开附近的羽翼尸人，上川崎家屋顶再跳到高谷家屋顶打倒猎枪尸人。这时火灾守望台上的头脑尸会下梯子逃跑，追踪头脑尸人将其打倒。

提示：

头脑尸人开始会由石桥附近向木桥逃跑，可通过视界截取模式监视其行踪。

数位资料库：089、090

通过条件2：取得“炸药”。

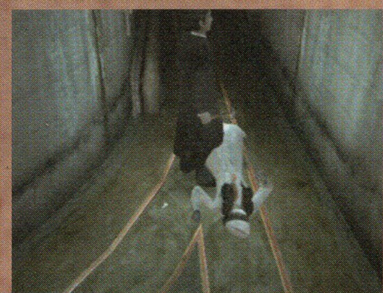
在井边连结绳子，顺绳子降到底部，上梯子，打开木箱发现炸药。

提示：

在村中心部石川家仓库取得绳子和竹内多闻在大字波罗宿打开闸门是必要条件。

合石岳　合石岳／羽生蛇矿山／第3天16：00

通过条件1：抵达“往水门的道路”。



首先进入管理小屋，拾取桌上门的备用钥匙，进芣5号斜坑打倒变成尸人的恩田里沙，用宫田在医院取得的椿子将里沙钉在地上使她不能行动（自动）。拾起旁边掉落的警备小屋的备用钥匙，进芣3号斜坑，连结入口附近被切断的炸药导线。进警备小屋打开炸药起爆开关，犬尸人、蜘蛛尸人全员瘫痪。由第一隧道向水门进发。

数位资料库：091

通过条件2：歼灭所有尸人并抵达“往水门的道路”。

首先以和通过条件1同样的方法起爆，登上警备小屋屋顶用武器攻击地上的标记，调查空中落下的“飞鱼”后由第一隧道向水门进发。

数位资料库：092

宫田　司郎

蛇之首谷　折卧之森／第1天3：00（八）

通过条件1：逃离“蛇之首谷”。

拾起眼前的手电筒向祠堂行进，取得用过的电话卡。去宫田的车处打开行李箱取得转轮扳手和发烟筒。去公用电话亭插入电话卡吸引尸人的注意力，过桥后找机会去桥下踢倒石碑——“高远玲子 第1天23点”达成通过条件2的必要行动。回到开始地点，前往废弃木材处，引燃发烟筒吸引尸人注意力。渡过吊桥，进入休息处取得空油桶。再返回宫田的车处，将汽油倒入油桶。去发电机处倒入汽油，启动引擎开灯吸引尸人注意力，趁机脱出。

提示：

1.开始后打开视界截取模式观察巡山尸人的行动，避免与其相遇。

2.从被电话吸引的狙击尸人身后经过时要放慢脚步，距离远时再迅速跑过桥。

3.推倒石碑后先跟随巡桥尸人上行至桥西侧隐藏，再尾随狙击尸人向电话亭移动，过桥。

4.转轮扳手可用作武器。另一方法是从南面的桥突破，打倒沿途所有尸人，最后对付狙击手时可用先引诱再趁其上子弹之机冲上去解决的方法。

数位资料库：014

通过条件2：发现“护士鞋”

开始后首先打开视界截取模式观察在桥下徘徊的尸人动向。确认尸人将护士鞋藏于何处后再开始行动。去祠堂取电话卡在公用电话处使用以吸引守桥的狙击尸人注意力。过桥，在草从中找出护士鞋。

提示：尸人藏鞋的地点不固定，所以开始后一定要用视界截取模式观察确定好再行动。

村中心部　大字粗户／巴士站附近／第1天7：00（十一）

通过条件1：和“恩田理沙”一起抵达“河流上游”。

带领恩田行至餐厅后门，让恩田待机，宫田一人到餐厅正门旁侧的垃圾箱处取铁钉棍——“牧野庆 第3天16点”达成通过条件2的必要行动，打倒附近徘徊的两个尸人，避开狙击手尸人的目光带领恩田行至六角家后门，让她进入房间——“须田恭也 第2日20点”达成通过条件2的必要行动。登上六角家院内贮藏室屋顶打倒狙击手尸人，叫恩田出屋一起向比良境方向进发。

提示：

1.取得铁钉棍后立即换上，普通尸人两下就能解决。

2.对付狙击手尸人，要趁其背向时登上屋顶将其击倒。

3.打开餐厅大门，正在吃肉的警官尸人会停下来向外张望，先由门口经过吸引警官开枪，再趁其上子弹之机冲进去将其打倒，之后调查餐厅内的墙壁可得到022羽生蛇蕎麦面。

数位资料库：022、023

通过条件2：取得“手册”



同行者：恩田理沙（十七）

开始后让恩田原地待机，宫田由餐厅后门进入餐厅。打开冰箱取出冻毛巾，将其搭放在洗手池旁的两个矮柜之间。将矮柜上的存钱罐放在冻毛巾上，尽快干掉餐厅外的几个尸人。一段时间后冻毛巾变软掉落，存钱罐摔碎，警官尸人离座出后门察看，趁机由餐厅正门进入取得须田恭也的学生手册。

提示：此关有简而易行的方法，直接将存钱罐摔碎，待警官打开内侧门后吸引他开枪，再趁其上子弹之机进门打倒。

数位资料库：021

宫田医院　宫田医院／第一病栋诊察室／第2天0：00

通过条件1：打倒恩田美奈。



开始后打倒恩田理沙，开内锁打开通道门，由东北侧的楼梯上二楼。推开通道门，由西南侧的楼梯下一楼进药局取得地下室钥匙。到地下入口处打开通往地下室的门，下楼梯进仓库取得二楼男厕所的钥匙。进停尸间拔出钉在棺材上的五寸钉（铁钉棍必须），开盖拔出椿子——“牧野庆 3天16点”达成通过条件2的必要行动。上二楼用钥匙打开2层男厕所的门——“竹内多闻 第2天18点”达成通过条件2的必要行动。最后去地下室的锅炉房打倒头脑尸人恩田美奈。

提示：

注意恩田理沙被打倒后会在短时间复活，不要和她过多纠缠。








数位资料库：056

通过条件 2：取得“宇理炎”。

分别取得检查室内的脑电波测定器和看守室内的日光灯。在二楼的垃圾丢弃管掉落日光灯吸引猎枪尸人，通过视界截取模式待猎枪尸人探看时投下脑波测定器将其打倒。下楼梯进院子打倒蜘蛛尸人，推开中央石像，下梯子进入地下实验室取得“宇理炎”。

数位资料库：057

恩田　理沙

田堀　　田堀／废屋／第 1 天 4：00（九）

通过条件 1：逃离“废屋”。

在狗屋里侧找到“警备小屋的备用钥匙”——“牧野庆 第3天16点”达成通过条件2的必要行动。调查狗屋得到风筝线。进入西侧偏房，关门。去废屋后面电流断路器处打开断路器，进厨房。调查右下地板，发现旧石碑，推倒石碑——“高远玲子 第1天23点”达成通过条件2的必要行动。用风筝线将换气扇和碗架缠绕起来，打开换气扇电源开关。出门后隐藏，狙击尸人会被厨房内的响声吸引进入厨房，趁此机会从大门脱逃。

提示：开始后立即躲到狗屋里侧，在开始地点停留会被巡逻尸人发现。

数位资料库：016

通过条件 2：发现“真鱼字架”。

由废屋后面登上2层阳台，拾取栽培盆里的铲子。红水池附近的树下有挖掘过的痕迹，找到后用铲子挖掘得到“真鱼字架的圣牌”。

数位资料库：017

◇宫田医院　　宫田医院／第二病栋一楼走廊／第 1 天 22：00

通过条件 1：向宫田和牧野报告尸人的侵入。

开始后立即转身逃向二层。上楼梯后，由门缝挤过去摆脱头脑尸人恩田美奈的追捕。避开巡逻的蜘蛛尸人前往北面的第一病栋。下楼鸣响警报器。

提示：

1.蜘蛛尸人对声音非常敏感，移动时要格外小心。

2.一楼贮藏库内有伞，取得后迅速躲到门后可避开恩田美奈的追捕。




通过条件 2：发现“天使像”。

开始后转身逃上二楼，由门缝挤过去摆脱恩田美奈的追捕。恩田美奈会回一楼巡视，跟随其后下楼进贮藏库取伞。待其行至101病房附近迅速接近拐角前的灭火器，在灭火器前喊叫吸引恩田美奈过来，待其来到面前之际拔去灭火器销子。趁恩田美奈暂时不能动时，快速进院子打倒或避开蜘蛛尸人，打开垃圾丢弃管——“宫田司郎 第2天0点”通过条件2的必要行动达成。进101病房取下床单取得“天使浮雕”。



提示：

1.开始后也可迅速进入贮藏库躲在门后摆脱恩田美奈。

2.注意恩田美奈巡视快到拐角时会突然回头。

四方田　春海

田堀　　田堀／废屋内起居室／第 2 天 15：00

通过条件 1：逃离“废屋”。

首先打开视界截取模式观察尸人一家的行动。当一家人分别去厕所、厨房、二楼儿童房时出衣橱，趁前田母亲切菜之际潜入厨房取得食器架上红锁的钥匙。上楼梯，进入二楼的下榻房间隐藏，待前田知子开门进儿童房，进入取得布偶——“四方田春海 第3天0点”达成通过条件2的必要行动。用红锁钥匙开卧室门，到晒衣台跳下，出大门。刚走几步，已变成尸人的高远玲子出现挡住去路，迅速逃跑，引玲子离开大门再伺机逃出大门。

提示：

1.注意发现春秀的尸人一旦接近即失败。

2.出大门后可用先倒退再狂奔绕废屋一圈的方法避开高远玲子追赶。

3.前田知子第2天6:00拾取铁栅栏附近墓碑上的“布偶”后，儿童房中才出现“布偶”。

4.“羚羊学习手册”073的取得方法：

首先打开下榻房间的门和卧室门，在前田知子在儿童房书桌前时到走廊喊叫，之后藏于卧室壁橱内。通过前田知子的视点观察到她未锁儿童房去下榻房间察看，趁此间隙潜入儿童房取得桌上的“羚羊学习手册”。

数位资料库：072、073

通过条件 2：找到“珠饰人偶”。逃离“废屋”。

首先以和通过条件1同样的方法进卧室壁橱隐藏取得储藏室的钥匙。去一楼储藏间取得“珠饰人偶”。之后以和通过条件1同样的方法逃离废屋。

数位资料库：074

尸人的巢穴　　尸人的巢穴／第一层附近／第 3 天 0：00

通过条件 1：逃离“尸人的巢穴”。

首先趁锤子尸人敲锤之际取下丁字口墙上看板的金属卡拴，返回以锤子尸人视点观察。锤子尸人被看板上的箭头方向诱导去察看垃圾桶，趁机到敲锤处由木栅栏下的窟窿潜入。顺通路行进，从近藤家正门旁的窟窿潜入宅院。进房打开后门内锁——“竹内多闻 第3天3点”达成通过条件2的必要行动。由宅院旁侧窟窿潜入中野家宅院，拾取矮柜上的腰包袋，出口处磨刀的尸人被笑声引来，趁机由左侧绕行通过出口。接连潜入3个窟窿到达千曳桥，趁犬尸人盯看电灯之际从桥下穿过小木桥。顺河沿前进，由窟窿潜入肉店宅院，上梯子逃往波罗宿。

提示：千曳桥下的小木桥很脆弱，可诱使犬尸人上桥后坠河。

数位资料库：081、082、083

通过条件 2：抵达“中央交叉路口”。

首先以和通过条件1同样的方法到达肉店后院。由肉店后门进入内间，给闹钟装上电池，闹钟1分钟后鸣响，头脑尸人校长被铃声吸引下楼。春海躲在楼梯下方，待校长进入一楼肉店内间立即上楼梯进二楼肉店（如果在原地不动，校长会过来搜查）。出肉店，渡过三蛇桥，钻进窟窿抵达路口。



高远　玲子

学校　羽生蛇村小学折部分校／图书室／第1天2：00（十六）

通过条件1：和“四方田春海”一起逃离“学校”

同行者：四方田春海

带领春海出图书馆经过廊下进入5·6年级教室。让春海待机，返回鸣响图书室附近的警报器。避开被警报器吸引的尸人返回5·6年级教室，带春海下楼至阶梯中段，寻找机会避开巡逻尸人进3·4年级教室，再迅速移动到1·2年级教室，关门，让春海隐藏到墙角的橱柜里，前往职员室。进入职员室后春海随后进来。

在职员室的桌上找到体育馆的钥匙，春海拿出自己找到的4支蜡烛——“高远玲子 第1天23点”达成通过条件2的必要行动。 进入1·2年级教室，在后门附近喊叫吸引手枪尸人过来。由前门穿过走廊进正对面的体育馆入口。下台阶到地下取得撬棍，上台阶时听到春海的呼救声，与校长名越荣治战斗，将其打倒，取得身边掉落的锁钥匙。打开体育馆门去救春美。春海已不在职员室，去图书馆或女洗手间等处可找到春美。返回职员室用撬棍撬开窗户脱出。

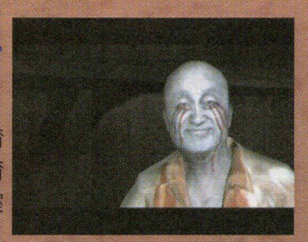
提示：

1.用警报器将尸人吸引过来后，再由预备教室后门进前门出即可摆脱尸人。

2.校长会不断复活穷追不舍，因此要找安全场所将其解决避免受到他和其它尸人夹击。

数位资料库：007、008

通过条件2：打开“体育馆逃生门”内侧的锁。和“四方田春海”一起逃离“学校”



同行者：四方田春海

首先以和通过条件1同样的方法去体育馆打倒校长，上梯子到体育馆二楼打开体育馆逃生门的内锁，找到春美带领她由职员室脱出。

梯田　刈割／废弃仓库／第1天23：00

通过条件1：四方田春海逃离“刈割”

同行者：四方田春海

首先取得废弃仓库内油桶上的打火机。和春海一起接近手推车发生事件。按加油车电喇叭吸引尸人过来，打开车尾阀门释放汽油，用打火机点火。

数位资料库：054

通过条件2：依序点亮灯光。四方田春海逃离“刈割”

同行者：四方田春海

首先取得废弃仓库内油桶上的打火机，让春海藏在废弃仓库。通过铁栅栏，点亮墓碑旁的灯笼D。下河道取得勾挂在树枝上的废车钥匙。点亮通往教会的铁栅栏附近的灯笼A。点亮废车附近的灯笼B。进入废车内拾取录音带——“竹内多闻 第3天22点”达成通过条件2的必要条件。解除手刹车，废车滑到坏桥处搭成桥——“前田知子 第2天6点”达成通过条件2的必要行动。点亮长苔藓的石碑附近的灯笼C，取得“天地救之传-守木传-”——“须田恭也 第3天23点”达成通过条件2的必要行动。此后采取和通过条件1同样的行动。

提示：通过条件2的促发条件共有5个，非常繁琐，但一个不能少。

推倒四个石碑——

须田：第1天8点　移开C灯笼旁的树木

志村：第1天8点　东5号斜坑深处

恩田：第1天4点　调查厨房右下地板

宫田：第1天3点　南侧桥下

取得四支蜡烛——

让春美躲进学校一楼的橱柜，玲子进入职员室取得体育馆的钥匙后春美交给玲子四支蜡烛。

数位资料库：055

志村　晃

◇合石岳　合石岳／三隅林道／第1天8：00（六）

通过条件1：抵达“往比良境的道路”。

顺坑道前进，在快到出口的位置停下来，打开视界截取模式观察狙击尸人的行动，趁其视线偏离出口时迅速到出口位置将狙击尸人狙倒。进警备小屋取得电线剪钳。进东5号斜坑，扳动轨道切换器切换轨道——“美滨奈保子 第1天19点”达成通过条件2的必要行动。继续前进，将墙壁洞穴里的古石碑推倒——“高远玲子第2天0时”达成通过条件2的必要行动。进东3号斜坑，用电线剪钳将固定轨道车的电线切断，推动轨道车。轨道车沿轨道行进，将管理小屋附近的狙击尸人撞倒。趁此机会快速向管理小屋行进，在狙击尸人前方轨道切换器旁拾到门钥匙打开通向管理小屋的铁门。之后不去管理小屋直接脱出。

数位资料库：028

通过条件2：抵达“道祖神的道路”。（十二）

首先以和通过条件1同样的方法到达管理小屋取得腐朽的铁镐。前往道祖神处用铁镐破坏门锁脱出。

提示：此关行动要迅速，发动轨道车后一气呵成。

数位资料库：027

◇大字波罗宿　大字波罗宿／火灾守望台／第1天16：00

通过条件1：和“安野依子”一起抵达“往蛭之家的道路”。

同行者：安野依子

开始后立即端枪瞄准，将前后围攻安野的两个尸人狙倒。从吉村家旁的燃烧炉处狙倒巡逻尸人和中岛家屋顶的狙击尸人，和躲在吉村家的安野会合。由川崎家屋顶狙倒高谷家屋顶的狙击尸人。让安野在川崎家门口隐藏，安野发现志村晃的旧照片——“竹内多闻 第2日10点”通过条件2的必要行动。跳下河道，击倒石桥下隐藏的尸人。上桥发生事件，让安野诱敌，打倒狙击尸人后脱出。

提示：在竹内多闻的蛇之首谷剧情出现后，让安野在川崎家门口隐藏才会发现照片。

数位资料库：034、035

通过条件2：在1分55秒内和“安野依子”一起抵达“往蛭之家的道路”

同行者：安野依子

首先以和通过条件1同样的方法到吉村家和安野会合。经木桥到达石桥发生事件，让安野作诱饵吸引狙击尸人注意力，击倒狙击尸人脱出。

前田　知子

◇蛭之家　蛭之家／水蛭子神社／第1天17：00

通过条件1：逃离“蛭之家”。

出门撒香油钱、鸣响铃，躲到神社后面。静候一段时间会有3个尸人被引诱过来拾钱，趁机绕到神社前下石阶进入警车，调整开关鸣响警笛吸引尸人，躲在民家等处。手枪尸人先到警车处，而后经民家向祠堂方向移动，此时逃往波罗宿脱出。

提示：神社斜上方有一尸人巡视，行动时注意避开其视线。

数位资料库：037、038

通过条件2：在1分55秒内逃离“蛭之家”。

出门撒香油钱、鸣响铃，躲到神社后。待狙击尸人过来后，顺神社前的石阶下行进警车。鸣响警笛后返身躲在石阶处。待手枪尸人走近，与其交错而过向波罗宿狂奔。



梯田　刈割／梯田／第2天6：00

通过条件1：抵达“往教会的道路”。

经过地图南面的铁栅栏，拾取附近墓碑上的“布偶”——“四方田春海 第3天0点”

达成通过条件 2 的必要行动 。抵达教会铁栅栏。

数位资料库：063

通过条件 2：没被尸人发现，抵达“往教会的道路”。



首先经由之前高远玲子用废车搭设的桥到达河北岸的机车处，调整开关后返回。变成尸人的美浜奈保子和犬尸人会被响声吸引到北岸。避开两个犬尸人穿过南面的铁栅栏。这时通往教会的通路上就剩下 1 个头脑尸人，避开头脑尸人的视线抵达教会铁栅栏。

提示：避开头脑尸人的视线抵达教会的方法：通过南面的铁栅栏后紧贴左侧石壁前进，在 L 字石壁处待机，打开视界截取模式观察头脑尸人的行动。趁头脑尸人监视石阶之际移动到有树木遮挡的斜坡处。趁头脑尸人监视台阶之际移动到其正下方石壁旁，贴紧石壁蹲下移动到头脑尸人监视不到的台阶位置。等头脑尸人监视过台阶转向反方向时步行上台阶，登上一半后开始向教会方向飞奔。

数位资料库：064

美滨　奈保子

合石岳　　合石岳／蛇头山／第 1 天 19：00（十三）

通过条件 1：抵达“往蛇之首谷的道路”。

首先藏进矿山办公室地下，打开视界截取模式观察尸人行动。潜入东 3 号斜坑取得坑道深处地上的管理小屋钥匙。进管理小屋取得 26 年式手枪。出来后听到屋内传出声音，返回屋得到东 5 号斜坑的钥匙。再进入东 3 号斜坑深处打开红色书包取得图书卡——“美滨奈保子 第 1 天 22 点”达成通过条件 2 的必要行动。进入警备小屋鸣响警报器，进入东 5 号斜坑推动轨道车后迅速脱出。

数位资料库：041、042

通过条件 2：歼灭所有尸人抵达“往蛇之首谷的道路”（十九）

首先，以和通过条件 1 同样的方法推动轨道车。从东 5 号斜坑出来后，只有东 3 号斜坑的尸人存活因听到警报声而来到广场。将此尸人打倒即歼灭所有尸人，在他们复活之前快速脱出。

学校　　羽生蛇村小学折部分校／体育馆／第 1 天 22：00

通过条件 1：逃离“学校”。

前往二楼的预备教室打倒操纵蜘蛛尸人的头脑尸人，进教材仓库取得教学用圆规。返回体育仓库用圆规从地板的缝隙中夹出小仓库的钥匙，由小仓库脱出。

提示：

1.进入体育用品仓库后务必关门，因为蜘蛛尸人不会开门。

2.打倒头脑尸人后，全部蜘蛛尸人暂时停止行动，趁机快速逃离。

数位资料库：048

通过条件 2：发现“羽生蛇村民间故事集”。逃离“学校”。

首先以和通过条件 1 同样的方法去二楼预备教室打倒头脑尸人。进图书室，从书架上取得“羽生蛇村民间故事集”。之后以和通过条件 1 同样的方法逃离学校。

提示 合石岳剧情在东3号斜坑深处打开红色书包取得图书卡是取书的必要条件。

数位资料库：049

数位资料库

编号	道具	人物	时间	条件
001	不入谷壁画	不明	684 年 12：00	了解所有一切（完成所有任务，看过所有 MOVIE）
002	三隅日报	竹内多闻	1976 年 0：00	离开羽生蛇村（自动取得）
003	神代家寄来的信	牧野庆	数天前 16：00	宫田司郎来访（自动取得）
004	今日羽生蛇	须田恭也	昨天 23：00	调查组合小屋的柜子
005	石田彻雄的警察手册	须田恭也	昨天 23：00	调查石田跳下地点
006	BANG 周刊	须田恭也	昨天 23：00	调查小卡车的副驾驶座位
007	四方田春海的图画	高远玲子	第 1 天 2：00	一楼走廊的墙壁（3・4 年级教室）
008	合石岳郊游的照片	高远玲子	第 1 天 2：00	调查职员室内的招贴板
009	竹内多闻的职员证	竹内多闻	第 1 天 2：00	和安野依子对话（自动取得）
010	巨石的碎片	竹内多闻	第 1 天 2：00	调查大字波罗宿墓地的祠堂
011	井底的人偶	竹内多闻	第 1 天 2：00	大字波罗宿，提上井里的桶后调查地面
012	奇妙图形的涂鸦	须田恭也	第 1 天 2：00	调查巴士站对面墙壁的缝隙
013	寄给恩田理沙的信	须田恭也	第 1 天 2：00	调查贮藏室屋顶
014	电话卡	宫田司郎	第 1 天 3：00	蛇之首谷，调查祠堂
015	电视节目企划书	宫田司郎	第 1 天 3：00	蛇之首谷的选矿所最下层地上
016	素描本的碎片	恩田理沙	第 1 天 4：00	田堀偏房，打开桌子抽屉
017	真鱼字架的圣牌	恩田理沙	第 1 天 4：00	田堀废屋，挖掘红花的根部
018	挂轴	牧野庆	第 1 天 5：00	村中心部石川家休息室
019	羽生蛇村公所报	牧野庆	第 1 天 5：00	村中心部餐厅后门附近矮柜上
020	天地救之传－末世之乱－	须田恭也	第一天 7：00	和八尾比沙子对话（自动取得）
021	须田恭也的学生手册	宫田司郎	第 1 天 7：00	村中心部餐厅桌上
022	羽生蛇荞麦面	宫田司郎	第 1 天 7：00	村中心部餐厅墙上
023	羽生蛇村公所报	宫田司郎	第 1 天 7：00	村中心部，调查六角家邮筒
024	信徒手册	八尾比沙子	第 1 天 7：00	MOVIE 后自动取得
025	神代淳的户籍抄本	须田恭也	第 1 天 8：00	在梯田与神代淳对话（自动取得）
026	竹内传书－神代家备忘录－	须田恭也	第 1 天 8：00	竹内之墓旁边
027	开通纪念全体合照	志村晃	第 1 天 8：00	合石岳管理小屋桌上
028	羚羊日记画本	志村晃	第 1 天 8：00	合石岳矿山办公室地下
029	27 年前的病历表	恩田理沙	第 1 天 10：00	调查诊察室的桌子（自动取得）
030	八百比丘尼传承	美滨奈保子	第 1 天 11：00	和志村晃对话（自动取得）
031	海送还	牧野庆	第 1 天 12：00	俯视红色的海（自动取得）
032	前田知子的学生手册	牧野庆	第 1 天 12：00	蛭之家的水蛭子神社后仓库内
033	安野依子的大学笔记	竹内多闻	第 1 天 12：00	和安野依子对话（自动取得）
034	村民的日记	志村晃	第 1 天 16：00	调查储藏室
035	安野依子的明信片	志村晃	第 1 天 16：00	调查高谷家的邮箱
036	回归海	安野依子	第 1 天 17：00	和志村晃对话（自动取得）
037	水蛭子神社的起源	前田知子	第 1 天 17：00	蛭之家的水蛭子神社，调查地面的缝隙
038	三隅日报	前田知子	第 1 天 17：00	调查巡逻车的副驾驶座位
039	道祖神	美滨奈保子	第 1 天 19：00	看见道祖神（自动取得）
040	志村晃的狩猎执照	美滨奈保子	第 1 天 19：00	合石岳距离矿山办公室最近的轨道切换机附近(墙边)
041	图书卡	美滨奈保子	第 1 天 19：00	合石岳东 3 号斜坑深处，调查红色书包
042	羽生蛇三角铁	美滨奈保子	第 1 天 19：00	调查红色书包后，再调查地面
043	安野依子的学生证	竹内多闻	第 1 天 20：00	破坏祠堂的锁，打开祠堂取得
044	亚热兰提斯杂志创刊号	竹内多闻	第 1 天 20：00	调查民家屋内
045	水蛭子神社神签	竹内多闻	第 1 天 20：00	调查神社正前的木窗
046	竹内多闻的研究笔记本	竹内多闻	第 1 天 20：00	调查石窟
047	前田知子的留言	前田知子	第 1 天 21：00	和八尾比沙子碰面（自动取得）
048	「观星会」宣传单	美滨奈保子	第 1 天 22：00	调查学校体育用品仓库地面
049	羽生蛇村民间故事集	美滨奈保子	第 1 天 22：00	调查学校图书室书架
050	宫田医院历史年表	恩田理沙	第 1 天 22：00	调查二楼仓库的轮椅
051	天使浮雕	恩田理沙	第 1 天 22：00	宫田医院 101 室的病床上
052	木花笑耶姬传承	神代亚矢子	第 1 天 23：00	和神代美耶子对话（自动取得）
053	新读丸写真周刊	高远玲子	第 1 天 23：00	和四方田春海对话（自动取得）
054	圣歌集	高远玲子	第 1 天 23：00	铁栅栏附近的墓碑上
055	天地救之传－守木传－	高远玲子	第 1 天 23：00	依序点亮梯田的 4 盏灯
056	住院患者的信	宫田司郎	第 2 天 0：00	宫田医院检查室的桌子抽屉里
057	宇理炎	宫田司郎	第 2 天 0：00	调查地下实验室（宫田医院的通过条件 2）
058	祭坛的人偶	须田恭也	第 2 天 1：00	田堀废屋内的祭坛
059	三隅日报	须田恭也	第 2 天 1：00	田堀废屋榻榻米下方（有尸人跳出）
060	月下奇人	须田恭也	第 2 天 1：00	调查红水池边树下的红花
061	美滨奈保子毕业文集	美滨奈保子	第 2 天 3：00	进入水蛭子神社泉水（自动取得）
062	宫田司郎的病历表	牧野庆	第 2 天 4：00	前往地下实验室（自动取得）
063	圣画－天使降临－	前田知子	第 2 天 6：00	调查通往竹内之墓的阶梯附近的陶土管
064	土龙配置书	前田知子	第 2 天 6：00	调查废车车尾左侧
065	天地救之传－里外雅堂－	牧野庆	第 2 天 6：00	看着天空的光柱（自动取得）
066	虚无之船	八尾比沙子	第 2 天 6：00	伫立在红色的海边（自动取得）
067	粕取周刊	须田恭也	第 2 天 7：00	调查休息处的柜子
068	宫田司郎的驾驶执照	须田恭也	第 2 天 7：00	蛇之首谷最初头脑尸人站立场所
069	美滨奈保子的履历表	须田恭也	第 2 天 7：00	选矿所外南面空地汽油罐旁边
070	志村晃的老照片	竹内多闻	第 2 天 10：00	保护安野依子（自动取得）
071	栏杆的划痕	竹内多闻	第 2 天 10：00	蛇之首谷南侧桥栏杆（从左数第 5 段）
072	矮桌上的涂鸦	四方田春海	第 2 天 15：00	废屋起居室矮桌上
073	羚羊学习手册	四方田春海	第 2 天 15：00	二楼儿童房的书桌上
074	珠饰人偶	四方田春海	第 2 天 15：00	废屋储藏间地上的洞里
075	天地救之传－生命之实－	神代美耶子	第 2 天 15：00	做梦（自动取得）'
076	住院患者的涂鸦	竹内多闻	第 2 天 18：00	宫田医院二层最里侧隔离室的墙上
077	老相簿的照片	竹内多闻	第 2 天 18：00	宫田医院资料室桌上
078	天地救之传－喜事告知－	八尾比沙子	第 2 天 19：00	祝福神代美耶子（自动取得）
079	粗户町内地图看板	须田恭也	第 2 天 20：00	非法建筑调查香烟店和石川家之间的围墙上
080	竹内传书－羽生蛇村的信仰－	须田恭也	第 2 天 20：00	六角家门口鞋柜上
081	羽生蛇村风土记	四方田春海	第 3 天 0：00	调查开始地点附近的垃圾桶
082	笑袋	四方田春海	第 3 天 0：00	尸人的巢穴中野家，捡起奇怪的袋子
083	神代家家仆的日记	四方田春海	第 3 天 0：00	近藤家后院地上
084	竹内多闻的手册	须田恭也	第 3 天 3：00	和竹内多闻对话（自动取得）
085	东惠里的唱片	竹内多闻	第 3 天 3：00	尸人的巢穴近藤家的柜子上
086	羽生蛇村的空中俯瞰照片	竹内多闻	第 3 天 3：00	尸人的巢穴松川屋墙上
087	脑力重生头脑激荡游戏	须田恭也	第 3 天 3：00	尸人的巢穴千曳桥附近墓地上
088	牧野庆义父的遗书	牧野庆	第 3 天 7：00	和宫田司郎重逢（自动取得）
089	双胞胎的照片	牧野庆	第 3 天 12：00	大字波罗宿吉村家内部，调查红色相簿
090	寄给竹内多闻的信	牧野庆	第 3 天 12：00	大字波罗宿吉村家旁边的焚烧炉上
091	行踪不明少女协寻告示	牧野庆	第 3 天 16：00	合石岳管理小屋附近的告示牌上
092	飞空鱼	牧野庆	第 3 天 16：00	合石岳警备小屋屋顶击落飞空鱼
093	白色衣物的燃烧灰烬	竹内多闻	第 3 天 22：00	公园里侧的狭窄通路尽头
094	亚特兰提斯杂志增刊号	竹内多闻	第 3 天 22：00	拆卸厂的桌上
095	圣画－乐园－	须田恭也	第 3 天 23：00	抵达地狱（自动取得）
096	焰雉 –HOMURANAGI–	须田恭也	第 3 天 23：00	地狱，击倒神代淳
097	竹内多闻的绘日记	竹内多闻	第 3 天 23：00	和父母重逢（自动取得）
098	三隅日报	四方田春海	第 3 天 23：00	解救四方田春海（自动取得）
099	真说羽生蛇村事件	不明	数天后 0：00	歼灭尸人（须田 ENDING1 后）
100	三隅日报	四方田春海	数天后 4：00	四方田春海生还（须田 ENDING2 后）

备注：（一）－（十九）标号表示最初攻略顺序，此后“剧情选择”开放就可以自由选关了。

文：洛基



PS2	幻灵武传	2004年1月22日发售/6800日元	
	日本一 SOFTWARE	S·RPG	287KB

基本操作

游戏刚开始岛上只有一间房子（进不去），一艘船（坐不了），这些都只是装饰品，整个岛空荡荡的什么也没有。要等可以创建各种角色后鬼岛才开始热闹起来。除了战斗以外主人公的操作大部分都在鬼岛上进行。下面具体介绍一下在鬼岛进行的一些事情。

与其他角色交谈

在游戏中加入的伙伴都可以在鬼岛上进行交谈，

玛罗妮：有5个选项。第一项为召唤，可以将在灵界的角色或物品召唤到鬼岛上，在灵界的角色不能参加战斗，必须召唤到鬼岛才行。物品不管在哪里只要装备就可以在战斗中使用了；第二项送到灵界，把召唤出来的角色或物品送到灵界上。因为鬼岛包括角色和物品一共只能容纳50个，而灵界可容纳120个；第三项创建角色。初期只有7种职业，但在游戏过程中可以增加更多的职业。包括怪物职业，总职业数达52种（不包括特殊职业，比如阿修的ファントム等）；第四项为变更名字，最后一项为取消。

商人：买卖物品。可以买的装备等级跟商人的等级有关，商人的等级越高，卖的装备等级也越高。每买一件装备，商人就会得到一些经验值，买贵的装备商人所获得的经验会更多。

回复师：回复体力。游戏中战斗结束后体力并不自动回复，必须到回复师处花钱回复体力才行。所以队伍中回复师是很重要的一个角色。当角色处于战斗不能状态时再次受到攻击，会处于灭魂状态。此时要一样物品当作祭品才能复活，同样是由回复师处进行。和商人一样，回复体力时回复师会获得一些经验。

女巫：女巫在鬼岛上的作用并不大，她的作用是整理特技栏。一个角色和物品最多可以学32项技能，称号上可以附带最多4项技能。因此理论上一个角色装备一样武器而且带一个4项技能的称号，最多可以有68个技能。像这种情况下你可以到女巫处调整一下特技栏。但我想没有人会给一个人带这么多技能吧？总的来说作用并不是很大。

迷宫师：如果没有他，这款游戏的乐趣可能会大大降低。因为只有他才能创建迷宫，而“随机迷宫”就是本游戏最有乐趣、投入时间最长的一个要素。与他交谈有3个选项：第一项为创建迷宫，每一次创建的迷宫是完全随机的，只有一小块，迷宫的等级会随他的等级上升；第二项为删除迷宫，如果有不想去的迷宫可以在这里删除；第三项去迷宫，选好迷宫后便可以开始在迷宫冒险了。关于“随机迷宫”，后面会有详细的解说。

改造师：可以给武器升级，还可以引出武器潜在的技能，需要相应的玛娜。改造师的等级越高，所需要的玛娜越低。

合成师：能进行角色和角色、角色和物品、物品和物品的合成。合成时后面加的物品或角色会永远消失，所以合成的时候要慎重考虑再做出决定。

基本操作

左摇杆	移动
○	对话
×	跳跃
△	打开菜单
□	捡东西取物品或其他角色
L1	旋转地图（逆时针）
R1	旋转地图（顺时针）
L2	调整视角的远近（2种视角）
R2	攻击其他角色或物品。能力状态画面中角色和物品之间的相互切换

角色和角色或角色和物品合成时第一个角色会继承第二个角色的技能，另外还会增加等级上限。

物品和角色或物品和物品合成时会增加物品的性能，凭依是增加的百分率。后期的装备主要是合成的方法增加攻击力，所以合成时的作用是很大的。和改造师一样，合成师根据等级来决定消耗的玛娜。

称号师：可以“交换”角色、物品、迷宫的称号。交换称号以后原来的称号不会消失，会保留在称号栏目里。根据情况可以随时交换称号。

另外猫头鹰族和帕蒂族相应的职业也有相同的功能。比如说在オウルセージ和人类的回复师有相同的功能。

鬼岛发生的事情（お化け岛の出来事）

每战斗一次回到鬼岛就会发生一些事情。比如说某些物品的玛娜增加等等。发生事情的只限于没有参加战斗的角色或物品。参加战斗的角色或物品无法发生。下面介绍某些特殊职业发生的事情。

杂鱼士兵（ザコ兵士）：会做出一些毫无意义的事情，比如在海边散散步，偷偷放屁等等。

商人：可以赚钱，钱的数目与商人的等级有关。

迷宫师（ダンジョン师）：给自己增加经验，等级越高获得的经验越多。

魔导合成师：随机给一个伙伴或物品增加玛娜，等级越高获得的玛娜越多。

爷爷（じいさん）：随机给一个伙伴增加经验，等级越高获得的经验越多。

奶奶（ばあさん）：随机给一个伙伴降低暗黑值。

状态栏

在这里介绍一下状态栏

ATK	物理攻击力
DEF	物理防御力
INT	魔法攻击力
RES	魔法防御力
SPD	速度
DARK	暗黑值
EQUIP	装备
STEAL	偷取敌人的装备的几率
GUARD	防御率

暗黑值在杀我方角色时增加，杀一个加1，最低为0，最高为100。



暗黑值高的角色在“鬼岛发生的事情”当中会杀人或者破坏物品，暗黑值越高，杀人的几率越大。所以最好不要提升暗黑值。

名字下面的Lv和HP就不用说明了。HP下面是该角色当前的称号。在这里我们会发现明明找回复师回复体力，可是HP并没有达到最大HP。这是因为最大HP是角色原

来的HP加上装备附加的HP的总和。装备附加的HP在这里是不能回复的，必须在战斗时使用回复魔法才能回复到最大值。

EQUIP项显示分两项：左下为该角色成为“人间凶器”时的能力值，就是说把这个角色当作“装备”时的能力值；右上的是该角色装备的武器。

STEAL除了影响偷取敌人的装备的几率之外，还会影响到带走凭依物品的几率，具体的百分率可以在战斗中看到。

战斗中受到敌人的攻击时如果持有装备就会把伤害摊分到持有的装备上面，GUARD就是把伤害摊分给装备的百分比。如某角色的GUARD为50%，则其在受到100的伤害时，会减去50的HP，剩下的50伤害会摊分给了装备，也就是减少50点的装备HP。

在状态栏中按□，依次切换为装备，素质，技能，耐性。

素质：素质共分为S到F的7个等级，其中S获得的经验最高，F最低。用来某种属性的攻击方法来攻击会增加该属性的等级。但等级是不显示的，可以从SP上估算该属性的等级。

特技：该角色拥有的特技，如果武器上有特技的话，装备武器就可以使用该武器的技能。

FIRE、WIND、ICE：3大属性的防御能力，百分率越大，说明对该属性的抗性越强。

MANA：该角色拥有的玛娜值。

REMOVE：该角色出场后可以行动的次数。角色身上发红光就说明这是最后一次行动机会了。超过REMOVE的次数以上就会从战场消失。无法参加这次战斗。

MV：移动力。

以上是角色的状态栏。物品的状态栏除了上述的项目之外EQUIP右边加一个CONFINE。这是角色凭依该装备时增加或减少能力的百分率。

随机迷宫

随机迷宫是游戏最大的魅力所在，也是投入时间最长的要素。可以在迷宫师（ダンジョン师）处制作，跟他交谈有3个选项。从上到下依次为制作迷宫、删除迷宫、进入迷宫。

制作迷宫画面中

敌Lv	敌人等级
阶数	迷宫的层数
广さ	每层迷宫的大小
敌の数	每层敌人的数量
地面	地面的光滑度
主な敌	主要登场的敌人



有时候下面有红色字体“持ち み禁止”的字样。这时角色会在不能装备武器的情况下登场。最好不要选这种迷宫。

其中ふつう是普通，いろいろ是拥有地面各种各样的意思，地面ツルツル为很光滑，バウンド为很有弹性。

每下一层敌人的等级就会增加10%，比如说制作迷宫是敌人的等级为100级的话到第二层就会变成110级第三层就是120级……第11层时就会变成200级了。

迷宫本身存在称号，迷宫中的每个敌人称号和迷宫本身称号相同，每下一层称号会强化。总的来说越下一层难度都会增加。迷宫最底层有时候会出现BOSS，比一般的小兵等级高了不少。有时候BOSS手里拿着稀有物品或武器，但前提条件是迷宫等级必须达到1000级以上，层数超过10层以上。出迷宫的方法有两种，第一种是完成迷宫的所有层，第二种是用迷宫师的技能“リターン”。在迷宫除了练级以外还可以获得相应等级的合成用物品。每过10层左右或者完成迷宫就可以获得。合成用物品是专门用来合成的，没有称号，不能装备，和其他的物品不同之处就是玛娜值多。

战斗中的基本操作

左摇杆	移动指针
○	确定。打开角色菜单
X	取消
△	打开系统菜单
□	查看角色或物品的防护情况
L1	旋转地图（逆时针）
R1	旋转地图（顺时针）
L2	调整视角的远近（3种视角）
SELECT	角色重合时切换指针指向的角色



战斗中由每个角色的速度（SPD）来决定行动顺序。速度越高，行动的次数越频。战斗刚开始我方只有玛罗妮一个人。用玛罗妮凭依，其他角色才能会参加战斗。除了玛罗妮以外的角色都有着REMOVE。如果凭依太早就会浪费REMOVE，凭依太晚会失去攻击的机会。所以掌握好凭依的时机是战斗胜利的关键。

战斗中角色的移动范围由红色圆圈来显示。只要圆圈存在就可以随时使用“移动”指令。“攻击”指令，所有的近身攻击，魔法攻击等都使用这个指令，每回合只能用一次。“投げる”就是“扔”的意思，如果操纵的角色拿着物品或装备就可以使用这个指令，用黄色圆圈显示范围。但是由于地图不是平面的，所以有段差的地方有可能会达不到想要投的地方。还有就是惯性的问题，物品越重惯性越大，地面越光滑惯性越大，物品的重量游戏中并没有明确的显示，这就凭自己的感觉判断吧。没有装备任何物品的时候“投げる”会变成“持つ”。意思就是“捡”。另外还可以“偷”别人的手里拿的物品。成功几率跟每个角色的等级和STEAL有关。“ステータス”选项是查看能力。而选择“行动终了”的话便会结束该回合。每次能同时出场的角色包括玛罗妮一共17人。这里的人还包括武器。比如说出场的角色都装备武器的话最多只能登场8个角色。玛罗妮另外还有“コンファイン（凭依）”的项目。

CONFINE（凭依）：除了玛罗妮以外的伙伴全都是灵魂，所以利用某些物品“上身”才可以战斗，这就叫做凭依。只要是玛罗妮的行动回合无论多少次都可以凭依。只是同时参加战斗的包括玛罗妮只限17个（包括物品），所以不要乱凭依。另外还要考虑到REMOVE，不要把所有的伙伴一下子全都凭依出来。能凭依的只限物品，不能在角色身上凭依另外一个角色，每个物品凭依后附加能力和效果不同。比如“岩”攻击力和魔法防御力增加20%、防御力增加50%，但智力和速度减30%，这种附加效果对魔法师来说是很不利的。所以应该事先查看物品的附加效果后再决定凭依的角色。

PROTECTION（防护）：简单的说就是在战斗中发生的“特殊的影响”。防护有“给与”防护的一方（角色或物品）和“受”防护的一方。受防护的敌人或物品的头上有数字，表示所受到的防护数量。把指针放在身上可以看出连接线，按□键可以看出红色框（给与）和绿色框（受）。产生效果的只有“受”的一方。想解除效果只要消灭“给与”防护的一方就可以。战斗中可能有我方有利的防护，也可能有敌方有利的防护。所以尽量保护我方有利的防护，尽量破坏敌方有利的防护。

战斗中可以把敌人扔到战斗场地外面，叫做“场外”。如果把敌人扔到场外，场内的随机一些敌人会升级。根据某位开发者的话，被扔到场外的敌人是用一种我们想象不到的方法跟其他场内的敌人“合体”，所以敌人会升级。如果敌人只剩一名就不能扔出场外。而且BOSS级敌人是不能扔出场外的。另外我方也可以扔出场外，但我方被扔出场外之后不会发生我方的某些人升级的情况。

战斗结束后获得的经验跟凭依的物品等级和称号有关。因为玛罗妮不能凭依到物品上，所以只有她获得的经验和她目前的等级有关。



剧情：身为请负人（クローム，是专门帮助别人排除恶灵的职业）的阿修和玛罗妮的父母受到委托去魔岛消灭恶灵。但令他们意想不到的是，这次的恶灵有着非常强大的力量，他们最终还是战败了。在临死之前，玛罗妮的父亲释放出所有的力量把阿修送到原来的世界。但不幸的是，他并没有完全返回，回来的，只有他的灵体而已……

8年后……

今年13岁的玛罗妮也和自己的父母一样成为了请负人。可正是因为职业的关系，人们都怕跟她在一起会恶灵上身。所以都避开她、疏远她。但玛罗妮并没有感到孤独，因为，她的身边有阿修。

第一章 よろず請け負います

第1话 恶灵凭き

1－1.练习关（1）

出现敌人　ウサギリスLv1×1

1－2.练习关（2）

出现敌人　ウサギリスLv1×3

1－3.练习关（3）

出现敌人　ウサギリスLv1×1



1－2有一把“水龙之剑”。这把剑只有在这里可以取得，而且此关是练习关并不能在此挑战。拿走的方法是把角色凭依到这把剑，角色消失时会获得此剑。要注意的是目前的等级不高，所以不能百分百成功，商人的成功几率稍微高一点。如果失败只能提档重来。

到此练习关就结束，可以自己操纵了。战斗结束以后体力不会自动回复，所以必须回家跟回复师（ヒーラー）花钱回复体力。由于杂鱼士兵的实力太弱，所以要创建几个战斗主力，建议创建剑士（ファイター）。如果金钱有余还可以创建女剑士（レディーナイト）、魔法师（ウィッチ）等。由于称号的不同相同职业之间也会有一点能力差距。要多尝试一下创建出一个剑术S的剑士，当然别忘了买装备给回复师和剑士。家前面的花坛、后面的斜坡最高处、悬崖的凹处、屋顶、地图中4个边缘的其中一个，各有100块钱，带一个同伴到屋顶，骑着同伴往上跳可以获得チェンジブック（魔法书）。是个稀有物品千万不要卖掉。游戏初期比较缺钱，建议早点取得。

1－4.枯れた采掘场

出现敌人　スライムLv1×4 ミスティックLv2×1

1－5.不毛な先住地

出现敌人　スライムLv1×6 改造屋Lv2×1

1－6.原始の仪式台

出现敌人　ラファエル？Lv3×1 スライムLv1×9

整体来说本关敌人较弱，金钱较缺。如果能把钱存到1000左右，尝试一下创建迷宫师（ダンジョン师）。然后创建一个等级3级，5、6层左右的迷宫，可以练级还可以挣钱。出迷宫时利用迷宫师的特技“リターン”。

第2话 ウォルナット登场

剧情：这次接到委托前往风游岛的玛罗妮和阿修在路上碰见了一个名叫贺鲁纳特的人。这个人很奸诈，竟然要抢夺玛罗妮接到的委托。

当然我们把这个奸诈的家伙狠狠地鞭一顿。没想到他到委托主那里说玛罗妮被恶灵凭依，甚至还说岛上的那些恶灵是玛罗妮的同伙。委托主被骗了。他不只不给玛罗妮报酬，还把她赶走。那天晚上，玛罗妮一直在哭。平时很坚强的她今天却忍不住从心中涌出来的眼泪……

2－1.风精の歌声

出现敌人　使い魔Lv2×4 魔导合成师Lv2×1

2－2.咒われし大釜

出现敌人　使い魔Lv2×3，Lv3×3，Lv4×1 エリンギャーLv5×1

2－3.南风の呼び声

出现敌人　贺鲁纳特Lv6×1 使い魔Lv2×6，Lv3×3，Lv4×2

打到这里，玩家应该对游戏系统有所了解了吧。重要的是如何选择凭依物品。比如战士系的角色应该凭依到“岩”等增加攻击力和防御力的物品上，魔法系的应该凭依到“杂草”等增加智力和魔法防御的物品上，这样才能增加我方战斗力。另外就是凭依的时机，应该把战斗主力分两组或者三组。不要把他们同时都凭依，应该把几个主力留下来，作为保险。

第3话 パティとの出会い

剧情：来了一个叫嘉纳利的客人，自称为“主张保护稀有怪物权利的权利会会长”。要求拯救被马戏团捉走的帕蒂，玛罗妮接受了他的委托。并把逃跑的帕蒂从怪物手中夺回来。因为帕蒂从小就在马戏团长大，虽然她不愿意回马戏团，但是除了马戏团无处可去。最终可怜的帕蒂还是被马戏团的人带回去。晚上回房间的玛罗妮责怪自己不能帮助那只可怜的帕蒂。

3－1.せせらぎの草原

出现敌人　シャドウLv6×1 ウサギリスLv2×2，Lv3×5，Lv4×1

3－2.やすらかなる丘

出现敌人　ウサギリスLv2×1 Lv3×6 Lv5×1 じいさんLv3×1

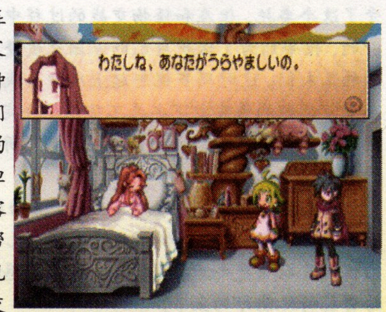
3－3.きらめく大地

出现敌人　マンティコアLv8×1 シャドウLv6×3 ウサギリスLv3×3，Lv4×3，Lv5×1　称号师Lv7×1

在3－2利用じいさん的level+1的防护可以快速升级。具体请看后面的快速升级法。

第4话 初めての友达

情节：这次的委托主只写了“情况紧急，请立刻到治愈的泉岛”。看来很着急的样子。玛罗妮立刻出发。在路上两度碰见8年前杀害玛罗妮父母和阿修的使魔，阿修心中有一种不祥的预感。到了目的地后，他们发现岛已经被恶灵占领了。岛上的几乎所有人都避难到别的地方，但委托主有一个生病的女儿格斯蒂露而不能离开，所以需要玛罗妮的帮忙除掉岛上的恶灵。格斯蒂露看见玛罗妮不但不害怕并且还想和她交朋友。玛罗妮第一次碰见对自己这么好的人，于是决定一定要帮她除掉恶灵。到废城阿修发现，这些恶灵和8年杀害自己和玛罗妮父母的恶灵一模一样，但力量却不如8年前那样强大。



4－1.精灵の小道

出现敌人　使い魔Lv5×4，Lv6×1

4－2.血涂られた古城

出现敌人　ゴーストLv8×1 使い魔Lv5×3，Lv6×2

4－3.恶魔の断末魔

出现敌人　使い魔Lv6×7 精灵Lv7×5

4－4.残忍なる宣告

出现敌人　使い魔Lv6×6 ゴーストLv8×2

4－5.悲剧の舞台

出现敌人　暗の化身Lv10×1 ゴーストLv8×2 使い魔Lv6×8

精灵相当于人类的回复师，ゴースト相当于人类的女巫。都具备着很高的魔力，要优先打倒。如果觉得等级不够，最好到“随机迷宫”练级，练级比这些任务关快得多。4－5中暗の化身虽然HP较高，可是能力不怎么样，阿修一个人对付它应该没什么问题。

第5话 勇者スカーレットの肖像



情节：接到伯爵的委托要寻找勇者スカーレット，据说勇者スカーレット身上有一个火焰形状的纹身。根据情报玛罗妮到达目的地，但没想到传说中的勇者居然是一只僵尸。天真的玛罗尼还以为它是勇者，把它带到伯爵处——当然这只僵尸不是勇者スカーレット。看来伯爵所得到的情报是假的……

5－1.自然の恩恵

出现敌人　ネコサーベルLv7×6，Lv9×1

5－2.安息の寝床

出现敌人　ネコサーベルLv7×13，Lv9×1，Lv10×1

5－3.绿のゆりかご

出现敌人　ネコサーベルLv7×6，Lv9×1，Lv11×4 ベヒモスLv25×1

5－4.世界树の眠り

出现敌人　ゾンビLv9×7，Lv12×1，Lv13×1

5－3有一个圣岩，虽然有"经验7倍"的防护但同时还有"防御7倍"的防护。所以建议还是把它打掉。5－4中僵尸的HP高，地面很滑，要注意。一不小心就会被敌人包围。

第6话 うれしい报酬

剧情：世界第一的药业公司"伴普（バンプ）会社"社长布旦（ブータン）是这次的委托人，他似乎不在乎玛罗妮是被恶魔凭依的请负人，只要有能力就行。原来他想在"绿色守人岛"建一家研究所，但那里有怪物，不能进行施工。如果玛罗妮赶走这些怪物的话就会给她给五万的报酬。玛罗妮接受了这个委托，但在和怪物交战的过程中，她了解到这些怪物原来是帕蒂变身的，帕蒂们为了保护自己的家园免被侵害，所以迫不得已变成怪物赶走施工的工人们。这时玛罗妮想起上次被马戏团带走的帕蒂，心地善良的玛罗妮在五万报酬的诱惑之下也毫不犹豫地决定为帕蒂保护他们的乐园。回去以后她骗社长岛上有龙，让社长放弃建研究所的念头。就这样，玛罗妮再一次空手回家。

几天后，她在海边发现了木桶，里面装满了贵重的宝石和一个帕蒂的帽子。玛罗妮想，肯定是帕蒂为了感谢自己保护他们的家园送给她的。那些宝石让她足以将整个鬼岛买下来。玛罗妮感谢帕蒂，感谢在天国的父母，感谢给自己特殊能力的上帝。

6－1.无邪气な欢迎

出现敌人　マンティコアLv10×4，Lv13×1

6－2.いたずら园

出现敌人　ワーウルフLv12×3 マンティコアLv11×3 ばあさんLv7×1

6－3.隐れんぼ回廊

出现敌人　フェンリルLv11×4，Lv13×2 ワーウルフLv12×1，Lv13×1 マンティコアLv11×1，Lv14×1

6－4.绿の乐园

出现敌人　ドラゴンLv16×1 ワーウルフLv12×2 フェンリルLv12×2 ベヒモスLv12×2

出现的敌人都是高级怪物，想创建这些高级怪物的话就多打几遍。只要打倒20只即可。

第7话 虹色の鸟

剧情：玛罗妮为了买鬼岛，到了岛主深娜（シエンナ）处，没想到已经先有客人要买玛罗妮住的鬼岛。对方是名为克鲁德隆（コールドロン）的大叔。深娜提出一个要求，如果想要鬼岛就去魔岛捉"彩虹鸟（虹色の鸟）"，捉到的话，她甚至可以免费赠送鬼岛。

到了魔岛之后，他们发现已经有很多人在寻找彩虹鸟了，幸亏还没有人找到它，最终找到彩虹鸟的还是玛罗妮。不过，在彩虹鸟的旁边还有一个人，他就是无限剑的拉法艾鲁，他说如果可以打败自己就把彩虹鸟送给玛罗妮，一番苦战后玛罗妮终于打败拉法艾鲁。此时贺鲁纳特再次出现想夺走彩虹鸟，但对于连拉法艾鲁都打败了的玛罗妮等人来说，现在的贺鲁纳特根本不是他们的对手了。不过，贺鲁纳特看来需要彩虹鸟不是为了钱，好像有另外的原因。心地善良的玛罗妮竟然把彩虹鸟让给贺鲁纳特。但令他们都想不到的是，彩虹鸟自己打破笼子飞走了——准确的说，应该说是消失了。

回去之后，玛罗妮告诉深娜彩虹鸟消失了，深娜竟然什么话不说就把鬼岛送给了玛罗妮。玛罗妮感到非常不可思议，深娜什么也没有说——那只彩虹鸟是深娜的宠物，这一切都是为了试探玛罗妮而造成的，刚才发生的事情深娜已经全都看见了。

玛罗妮的目的已经达成了，但是玛罗妮打算利用只有自己才有的特殊能力来帮助别人。

7－1.死へのためらい

出现敌人　改造屋Lv17×1 ファイターLv14×1，Lv16×1

7－2.振向かざる道

出现敌人　アマゾネス团团长Lv20×1 アマゾネスLv14×3，Lv15×3

7－3.生死境界线

出现敌人　死人使いLv21×1 ゾンビLv14×5，Lv15×2

7－4.死の婚礼场

出现敌人　风の翼团团长Lv23×1 オウルガードLv14×3，Lv20×1 オウルセージLv20×1 オウルキラーLv20×1

7－5.人外の安住地

出现敌人　ラファエルLv60×1

7－6.生命の终末

出现敌人　贺鲁纳特Lv26×1 ミミックLv26×1

在7－5拉法艾鲁再次登场，而且这次成为超强的角色，正常练级的情况下根本不可能打败他。幸好这里被他战败也可以过关，所以不用太在意成败。如果想打败他，可以到迷宫练级，合成强力的武器。阿修的等级50级左右可以勉强过关，当然还需要别的伙伴的掩护，有兴趣的话还可以偷走拉法艾鲁的剑。



玛罗妮终于达成了他的目的，她已经拥有了自己的岛，不用再做请负人了。可是想起这几天的事情，她觉得世界上还有很多需要帮助的人。玛罗妮想利用上帝献给自己的特殊的力量去帮助别人，因此决定继续做请负人。

第2章 世界は广がる

第8话 モルト伯，惊く

剧情：伯爵又寄来了委托信。勇者斯卡列特曾经在雪沼岛上封印强大的怪物，这次让玛罗妮确认一下封印有没有被破坏。玛罗妮接受了委托，到了雪沼岛，玛罗妮问当地的住民关于封印的事情，听住民的话好像是最近出现了很多怪物。到封印的庙里，封印果然被解除了。而且怪物就在玛罗妮的眼前。果然是勇者封印的怪物，力量强大得令人吃惊。

8－1.人拒む冰河

出现敌人　エリンギヤーLv20×2，Lv21×1 マーマンLv21×1 マーメイドLv21×2 ブロブLv23×1

8－2.零下の海原

出现敌人　マーメイドLv25×4 リザードマンLv22×1 フェンリルLv21×2

8－3.魔兽の怨念

出现敌人　ばあさんLv30×1 マーマンLv22×2 マーメイドLv22×1フェンリルLv21×3 ネコサーベルLv21×2 エリンギャーLv21×2，Lv22×1



8－4.勇者の封印

出现敌人　ゴーレムLv36×1

如果你事前打倒过拉法艾鲁的话，那本话会觉得很轻松。要不然相关的怪物等级高，而且地面很滑。打起来会很吃亏，所以千万不要轻易移动。如果敌人在攻击范围内就直接选择攻击，这样可以避免滑的情况。另外“すべり禁止”的防护也能防滑。8－4的BOSS攻击防御都很强，最好先破坏防护再打。有些地图会出现士兵的尸体。给这些尸体使用复活魔法キャロル他们会复活帮你打敌人。但キャロル消耗的SP较多。所以也没必要让他们复活了。

第9话 ふたりの九つ剑

剧情：回家后看见马戏团的人。原来马戏团的帕蒂不见了，而且拿走了马戏团团长很重要的照片。团长要求搜玛罗妮的家，但是没有找到，他们就回去了。其实帕蒂就躲在家里。他似乎不喜欢马戏团的样子。但是语言不通不知道说什么话。反正玛罗妮决定在自己的家里收留帕蒂。

这次的委托是砂谷岛。假拉法艾鲁又出现了。又是上次的那只狼人。可是这次看来有点不对劲。他的身体发出暗黑的雾。狼人被暗黑的灵魂控制了身体。阿修的攻击似乎不起作用。这时候真的拉法艾鲁出现了。在他的帮助下，玛罗妮一行总算打败了狼人。可还是没有将其完全击倒。最后邪恶的暗黑灵魂被大剑士斯普劳特吸走，这时才能打败他。



回家后，玛罗妮发现帕蒂把格斯蒂露送给她的项链藏了起来。但说什么也不通，没办法，她只好带着帕蒂去格斯蒂露那里赔罪了。

9－1.否定の地

出现敌人　ブロブLv29×1 ミミックLv28×1 シャドウLv27×2 スライムLv22×4

9－2.试される意思

出现敌人　ブロブLv29×2 ミミックLv27×2 シャドウLv27×2 スライムLv23×3

9－3.さすらいの果て

出现敌人　ラファエル? Lv36×1 スライムLv30×3 シャドウLv27×4

9－4.さすらいの果て(第二回)

出现敌人　ラファエル? Lv55×1

还记不记得第一话的自称拉法艾鲁的狼人? 他在本话中再次登场。但这次被暗之力量受控制，能力非同一般。而且有“无敌”的防护。先要把画面角落的仙人掌破坏或扔出场外，解除“无敌”。要注意玛罗妮的等级，如果不够高会成为BOSS的攻击目标，达到仙人掌处之前被打死。因为敌人会挑最弱的人。

第10话 いたずら者のパティ

剧情：玛罗妮觉得自己不在家的时候帕蒂会觉得很寂寞，所以想把帕蒂让格斯蒂露收留，最终格斯蒂露同意了。

这次到了火山岛。委托主是克鲁德隆，最近来了一个莫名其妙的家伙在自己的岛上捣乱。叫什么“主张保护稀少动物……”嘉纳利！肯定是他！世界上做这种主张的人肯定只有他一个人！这家伙这次又到这里捣乱，真没办法。实际上连怪物也觉得他很烦，玛罗妮到达的时候嘉纳利已经被怪物们追得到处乱跑。善良的玛罗妮用来“爱情之鞭”说服这些怪物。它们停止了进攻，乖乖地回去了。

这次克鲁德隆也对玛罗妮心服口服了，给了2万的报酬。看来这位叔叔很讲义气的样子。

10－1.黑き炎

出现敌人　ドラゴンLv34×1，Lv35×1 フェンリルLv30×3，Lv28×2

10－2.猛り狂う暴君

出现敌人　ゴーレムLv34×1 リザードマンLv30×1，Lv32×1 ケルベロスLv30×1，Lv32×1 マンティコアLv30×1，Lv32×1

10－3.死を奏でる丘

出现敌人　ドラゴンLv35×1 フェンリルLv31×2 ゴーストLv30×2ケルベロスLv29×2

10－4.火の国

出现敌人　ドラゴンLv36×1 デスコーギーLv36×1 フェンリルLv36×1ゴーストLv32×6

10－4中ドラゴン，デスコーギー，フェンリル各带两只ゴースト，而且离得较远。如果我方不主动去攻击的话他们不会过来。所以我方也最好分成3组，一组一组召唤。由于地图大，所以千万不要一次把所有的主力全部放出来。

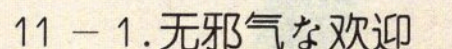
第11话 乐园を救え！

剧情：玛罗妮在海边发现了一个木桶，和上次装宝物的木桶一模一样，难道说，还是……但令她失望的是，这次从里面出来的是一只帕蒂。跟上次一样，还是语言不通，没办法，只能用自己的脚去确认了。这个人很眼熟，是伴普会社的社长布旦。上次在伴普会社撒的谎被发现了。布旦打算在这里强行建造一个研究所。为了阻止建造研究所，玛罗妮向布旦宣战。对手是布旦的第一保镖兽王拳团团长“豪腕的多拉布（ドラブ）”。结果就不用说了。



11－1.无邪气な欢迎

出现敌人　ファイターLv30×4，Lv35×1 改造屋Lv35×1



11－2.いたずら园

出现敌人　ファイターLv31×8，Lv35×1 改造屋Lv35×1

11－3.隐れんぼ回廊

出现敌人　改造屋Lv35×1 ファイターLv31×4，Lv32×2，Lv35×1

11－4.绿の乐园

出现敌人　兽王拳团团长Lv40×1 ファイターLv32×6，Lv35×1改造屋Lv32×1，Lv35×1

这一话的敌人位置排得非常有趣，而且很好打。需要注意的事最后一关的兽王拳团团长。攻击力很强，不要单挑，最好让几个主力一起对其进行攻击。

第12话 カスティルのために

情节：卡斯蒂露父母来信说卡斯蒂露被怪物截走了。听到这个消息后，玛罗妮立刻跑到卡斯蒂露的家。听卡斯蒂露爸爸说和上次的怪物很像。没想

到卡斯蒂露和帕蒂在一起的期间内教会了他手语，已经可以对话了。还起给帕蒂一个名字，叫"莫卡（モカ）"。格斯蒂露相信这次玛罗妮一定会来救她，玛罗妮在路上又碰见了贺鲁纳特，但这次他是为了救格斯蒂露而来的。看来他和格斯蒂露之间似乎有什么关系的样子。（之后可以在贺鲁纳特的回忆中知道他和格斯蒂露之间的关系，贺鲁纳特是孤儿，小时候被格斯蒂露的父母养大。可是由于孤儿的原因被别人受歧视，然后就跑出家门一直没回去。但是格斯蒂露从来没把贺鲁纳特当成外人，一直将他看作是自己的亲哥哥。由于当时格斯蒂露年纪太小，现在已经认不出哥哥了）。回家以后，卡斯蒂露用手语问帕蒂关于马戏团团长的照片的事情，帕蒂拿出了照片，还有卡斯蒂露送给玛罗妮的项链。

12－1.血涂られた古城

出现敌人　ケルベロスLv38×1　ベヒモスLv38×1　使い魔Lv32×6

12－2.恶魔の断末魔

出现敌人　使い魔Lv32×6，Lv41×1　ベヒモスLv38×1　ケルベロスLv38×1

12－3.残忍なる宣告

出现敌人　使い魔Lv33×5，Lv41×2，Lv44×1

12－4.悲剧の舞台

出现敌人　暗の化身Lv45×1　使い魔Lv35×4，Lv38×4，Lv40×2ケルベロスLv36×1

再一次和暗の化身战斗，但这次被强化了不少，先打败周围的怪物，最后打BOSS。阿修只好留到最后对付BOSS。

第三章　サルファーの影

在世界各地出现了异界的空洞，导致世界各地的气候都发生了异变。人人都恐惧地说这是30年前的恐怖之神"莎鲁法（サルファー）"再次来袭。玛罗妮和阿修巡回世界各地，封住了每一个空洞，各个地方也开始出现了支持玛罗妮的人。最后，玛罗妮终于来到了莎鲁法复活之地魔岛……

第13话　堕ちた圣剑

剧情：风游岛出现了异界的空洞，玛罗妮他们上次打败的只不过是莎鲁法的一个分身而已。空洞中大量涌出使魔，这时斯普劳特登场，把空洞给封住。从走过去的斯普劳特的眼中，玛罗妮似乎看见了一种悲伤之情。

13－1.风精の歌声

出现敌人　ワーウルフLv60×2　リザードマンLv60×1

13－2.咒われし大釜

出现敌人　ブロブLv60×1　使い魔Lv45×9，Lv46×2，Lv47×1

第14话　灼热の战い

剧情：灼热之岛上也发现了异界的空洞，兽王拳团团长多拉布来到这里。但是由于气温太高，他们感到越来越疲劳。终于坚持不住倒下了……多亏玛罗妮封住异界的空洞，气温才有所降低，兽王拳团也因此得救。

14－1.饥乾刑场

出现敌人　使い魔Lv50×1　ヒーラーLv49×2　マンティコアLv48×3フェンリルLv48×2

14－2.沉まぬ太阳

出现敌人　フェンリルLv54×1　マンティコアLv54×1　使い魔Lv48×5

14－3.无情なる大地

出现敌人　フェンリルLv54×2，Lv57×1　ゾンビLv48×4

14－4.见舍てられた荒野

出现敌人　使い魔Lv50×4，Lv55×3，Lv70×1

第15话　シェンナの委托

剧情：受到深娜的委托后，玛罗妮和阿修来到了冰之森林岛。这次的内容是拯救伯爵。这位伯爵已经和玛罗妮见过两次面。玛罗妮一直觉得这位伯爵心地善良，因此决定一定要将他救出来。

15－1.绝望の始まり

出现敌人　使い魔Lv65×1　マーマンLv60×3　マンティコアLv60×2

15－2.饥えた雪狼

出现敌人　使い魔Lv68×1　フェンリルLv60×1　マーメイドLv60×1　マーマンLv60×3

15－3.冰の魔枪

出现敌人　使い魔Lv62×1，Lv65×1　マーメイドLv65×1　マンティコアLv61×1マーマンLv60×6

15－4.冻てつく影

出现敌人　使い魔Lv67×7，Lv68×1，Lv70×1，Lv80×1

第16话　意地っ张りの兄弟

剧情：伴善会社社长布旦和马戏团团长是亲生兄弟。但他们俩关系却很不好。主要是两个人思想不同。这一次伴善会社成为使魔的巢穴。但社长布旦说忘了一件很重要的东西，冒着生命危险返回社长室。弟弟心想，何必去为了那几分钱冒生命危险呢？难道世界上还有比生命更重要的东西吗？究竟什么东西比自己的生命还重要呢？原来，那是他和他的弟弟小时候的照片。这张照片弟弟也有一张，就是上次被帕蒂藏起来的那张。弟弟一直以为哥哥只认钱不认亲人，这次他的想法被彻底改变了。玛罗妮悄悄地离开，她已经知道他们兄弟俩接下来要做的是什么了。

16－1.バンブー社 1F

出现敌人　ウサギリスLv62×2，Lv64×1　使い魔Lv60×4

16－2.バンブー社 8F

出现敌人　ウサギリスLv62×2，Lv64×1　ゴーストLv62×3　使い魔Lv60×3

16－3.バンブー社 12F

出现敌人　シャドウLv65×1　使い魔Lv60×2，Lv62×1，Lv63×1，Lv64×1ミミックLv60×2

16－4.バンブー社 19F

出现敌人　デスコーギーLv67×1　ミミックLv64×6

16－5.バンブー社 24F

出现敌人　使い魔Lv67×5，Lv72×1

16－6.バンブー社 社长室

出现敌人　ベヒモスLv82×1　デスコーギーLv70×2　使い魔Lv65×6，Lv66×2

这里出现凭依用的物品和别的场地相比要少，而且都集中在一个地方（大部分都是木箱）。有的地方需要两个回合才能到达，所以应注意玛罗妮的等级。

第17话　よみがえる巨影

剧情：贺鲁纳特再次挑战玛罗妮，这场战斗却成为了莎鲁法复活的导火线。莎鲁法复活了！玛罗妮和阿修被深娜救走，回到深娜的家，玛罗妮终于明白原来深娜就是勇者スカーレット，但是在上次封印莎鲁法的战斗中，她的脚已经严重受伤，不能再进行战斗了。

17－1.死へのためらい

出现敌人　使い魔Lv65×1，Lv66×1，Lv67×1

17－2.振向かざる道

出现敌人　使い魔Lv69×1，Lv73×1 ベヒモスLv69×1 ケルベロスLv69×1ドラゴンLv64×1 リザードマンLv64×1

17－3.生死境界线

出现敌人　使い魔Lv64×6，Lv66×1，Lv74×1 ゴーストLv67×1

17－4.死の婚礼场

出现敌人　使い魔Lv66×3，Lv75×1 フェンリルLv70×1 エリンギャーLv70×2ケルベロスLv66×1

17－5.人外の安住地

出现敌人　使い魔Lv66×5，Lv67×2，Lv76×1

17－6.生命の终末

出现敌人　贺鲁纳特Lv85×1 ミミックLv85×1

莎鲁法终于出现了。深娜带着玛罗妮召集了全世界的战士们，说明了现在即将发生的事情，没想到他们却看不起玛罗妮，都不愿意帮她们。这样一来，玛罗妮和阿修只好自己孤军奋战了。

最终章 集れ、勇者たち！

第18话 作战开始

18－1.死へのためらい

出现敌人　使い魔Lv71×1，Lv78×1 ゴーストLv69×2，Lv70×1



18－2.振向かざる道

出现敌人　暗の化身Lv80×1 使い魔Lv72×1 ゴーストLv72×1

虽然敌人强，还好数量少。派出几个速度快的角色，很快就可以结束战斗。暗の化身最后一次登场，只提高等级没有什么别的特别之处。

第19话 战士のきずな

剧情：魔王莎鲁法面前阻挡着无数的怪物，当怪物们在玛罗妮和阿修面前一个个倒下时，那些勇者们终于开始承认玛罗妮的能力。他们团结起来帮助玛罗妮进行战斗。在这些战士们的帮助下，玛罗妮终于抵达了莎鲁法的眼前。

19－1.生死境界线

出现敌人　マンティコアLv72×8，Lv79×4

19－2.死の婚礼场

出现敌人　マンティコアLv67×2，Lv71×1，Lv72×9

19－3.人外の安住地

出现敌人　使い魔Lv73×6，Lv74×2，Lv75×1，Lv82×1

这关敌人的数量比上一关明显增加了，而且マンティコア速度快。如果派速度慢的角色登场的话，结果只会是枉死而已。

第20话 别れ

剧情：在玛罗妮面前阻挡他们的是拉法艾鲁和他的白狼骑士团，还有大剑士斯普劳特。现在的他们都被莎鲁法的暗黑力量控制了。

加油！胜利就在眼前！

20－1.生命の终末

出现敌人　ダークナイトLv63×2，Lv65×1，Lv68×2，Lv69×1，Lv70×1使い魔Lv75×1

20－2.异界からの诱い

出现敌人　暗ラファエルLv80×1 ダークナイトLv70×5

20－3.异界ゲート

出现敌人　暗スプラウトLv90×1

20－4.异界ゲート（第二战）

出现敌人　サルファーLv100

最后的斯普劳特和莎鲁法连续作战。斯普劳特的ダーク・エボレウス非常强。一般的角色都承受不了这招。所以多派一些“牺牲品”角色缓解一下敌人的攻击，对此玩家要有心理准备。莎鲁法身边有4个“无敌”的防护。首先要打破这些防护。莎鲁法有一招攻击范围非常广的招式，所以不要令我们角色聚集在一起，再派出几个较弱的角色分散莎鲁法对我方主力的注意力。



流程攻略到此结束，这款游戏中的剧情只不过是对游戏的“装饰”部分。如今只是接触了游戏的表面。游戏才刚刚开始。让我们开始品味一下《幻灵武传》真正的内涵吧。

隐藏要素

本作没有第二周目，但是不要以为没有二周目就什么都没有了。好戏才刚刚开始。

隐藏角色：到目前为止知道的隐藏角色一共有5个，大部分都是上一作《魔界战记》的角色。

游戏通关以后去“绿の守人岛”会出现“？？？？”的关卡。在这里可以跟ラハール交战。之后地图左上会出现ラハール城，在这里可以跟エトナ和フロン交战。战胜以后会获得她们俩的分身。在ラハール城一共有三次交战。3次战胜后可以获得ラハール的分身。

突破“随机迷宫”30层以后，到魔岛会发生4次剧情，每一次剧情都是一篇图。当第5次时跟深娜交战。战胜后深娜不会给你分身。因为深娜是不会加入的。但他会给你一把叫“灵剑エスカレード”的剑。

再次来到魔岛就会莎鲁法复活。但这次的莎鲁法等级2000级，很变态。只可惜战胜它以后什么都得不到了。

突破“随机迷宫”50层以后，来到“草の茂み岛”，和ミャオ战斗，1000级。战胜后ミャオ会加入。

突破“随机迷宫”99层以后，地图右下方出现“バール城·挑战者求ム！”和バール战斗，4000级。战胜后バール加入。

“バール城·挑战者求ム！”第二次以后出现プリニガーX，6000级。

打败以上的敌人最重要的是武器。要得到好武器需要多加合成。等级要敌人等级的一半就估计差不多了。

快速升级法其一

准备一个会“爆发”技能的角色。该角色的HP至少有200以上。3－2“やすらかなる丘”中右上角有一个爷爷拿着炸弹。除了这位爷





爷和受防护的兔子以外全灭。（注意，受防护的兔子有两只。我们只需要其中一只。）这兔子每到行动时就会升一级。等到他升到9999的时候将有爆发技能的角色进行凭依。（凭依到兔子旁边的物品，如果没有就扔给它附近一个物品就可以）战斗立刻结束。凭依的角色等级一下会升200左右。玛罗妮的速度越慢升的速度越快。

原理：爆炸的技能跟敌人的防御力无关。只关系到自己的HP。HP越高，伤害越大。升级的时候HP是不回复的，所以兔子的HP还是原来的56。

优点：游戏初期升级最快的一招。获得的金钱超过5000万。没钱的时候没可以用此招赚钱。

缺点：到了游戏后期会需要大量的时间，而且只能升一个角色。不太实用。

快速升级法其二

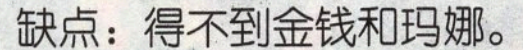
准备好“大失败”的称号。制作一个迷宫，给这个迷宫“大失败”的称号。该迷宫的等级大约是己方等级的三倍左右。

原理：随机迷宫的所有敌人称号跟迷宫的称号相同。所以大失败迷宫中出现的所有敌人的称号全都是“大失败”。此称号为所有能力下降80%，虽然打倒这些敌人得不到经验和金钱，但过该层以后获得的奖励是可以获得的。这些奖励跟凭依的物品等级有关。所以每过一层会获得大量的经验值。



优点：可以让所有人平均升级，不管目前的等级多高，都可以快速升级。顺便可以获得高级的合成物品。

缺点：得不到金钱和玛娜。



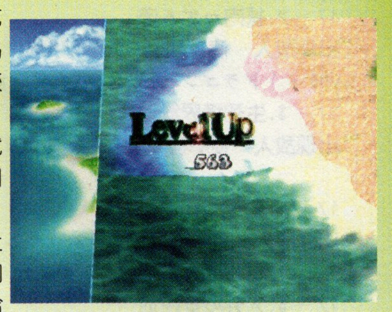
快速升级法其三

准备好“*チェンジブック*”魔法书。此书可以在游戏初期获得。（在鬼岛的房子旁边的一棵树上扔一个角色，站在他上面往上跳就可以获得。）拿着这本书到其他角色面前按R2，发现可以操纵的角色被替换了。利用这本书可以控制阿修以外的其他角色。接下来就是拿着一把攻击力最高的剑，把岛上的所有物品一个个“砸”。

原理：本作游戏除了人以外攻击物品也能获得经验值。由于攻击物品不会增加DARK值。所以玩家就放心地砸吧。

优点：游戏后期刚刚创建出来的角色用此方法升级，又安全而且升级又快。

缺点：每次破坏物品后都要花费大量的金钱修复物品。还要叫玛罗妮召唤出来这些物品。过程比较麻烦。



以上快速升级法都有自己的优点和缺点。玩家可以根据情况选用对自己最适合的方法。

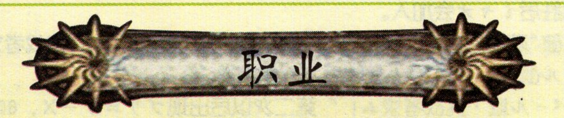
灵验：创建新角色时画面右上会显示一个叫灵验的字样。灵验和角色的成长率有关。可以分配给ATK,DEF等各种能力和属性抗性。刚开始创建的时候灵验最多可以分配3点，如果想要创建的职业已经在队伍中存在的话，根据该职业的等级灵验也会增加。从3点开始最多能分配给207点。两个50级的同样的职业，灵验相差10点的情况下如果把灵验全部分配到SPEED上。两个相同的职业的SPEED会相差100左右。

转生：已经存在的角色只有转生的方式才能提高灵验。转生的方法是首先把要转生的角色处于魂灭状态（战斗不能以后再次给他一定伤害就可以）。魂灭状态下要想复活需要一件物品当作祭品（和物品的等级，称号，种类无关）。此时选择*チェンジブック*。该角色就可以转生了。转生以后等级回到1级，但是可以重新分配灵验，而且曾经学过的技能不会消失。游戏中一些固定角色（阿修等）除了转生以外是不能分配灵验的。所以想让他们更强就要多加利用转生。（*チェンジブック*在剧情中只能获得2件，第一个是在鬼岛，第二个是在17－6话中。还想要的话就要在迷宫中碰碰运气了。）

冒渎の能力 *ダークエボレウス*

大剑士斯普劳特的专用技，和他打过的人应该知道此招多么恐怖吧。那是一个带着吸血效果的范围攻击，依存在HP上。那么可不可以让我们的主角使用此招？答案是可以。我们能造出一个“冒渎”的称号。首先创建一个人，在鬼岛上狂杀人，那么他的暗黑值马上会增加到100。然后随便战斗一次回鬼岛就会发生杀人的事情。发生事情以后他的称号会变成“冒渎”。“冒渎”的称号会给所有能力增加30%，但是所有的技能素质会降到F。这是一个很大的打击。所以我们只要特技不要称号。只要合成想要学特技的角色和冒渎称号的两个人，就可以继承*ダークエボレウス*，当然同时也需要大量的玛娜。





职业

游戏一开始就有ザコ兵士、ファイター、レディナイト、ウィッチ、ヒーラー、商人、ダンジョン师 7种职业。人类系的职业只要打败该职业的敌人就可以获得。怪物系的职业要打败20只怪物就可以获得该职业。

下表中HP、ATK、DEF、INT、RES、SPD为该角色的成长率，该能力为角色没有受到称号的影响时的能力。

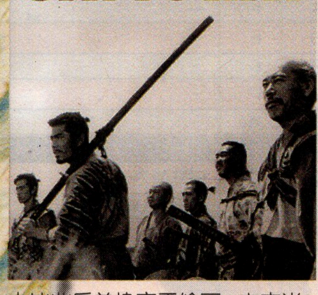
特殊系

名称	REMOVE	MV	STEAL	GUARD	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD								特殊能力
マローネ	—	60	10	10%	15	5	6	6	9	12	E	E	E	D	B	B	A	シャルトルーズ，コンファイン
アッシュ	5	60	10	20%	18	15	12	11	11	12	A	A	D	E	C	E	E	エカルラート，速攻
エトナ	4	70	30	15%	20	17	13	14	13	13	A	A	A	A	B	C	D	お金UP
フロン	3	50	20	10%	16	12	10	17	16	12	B	B	S	S	B	B	S	マナUP

名称	REMOVE	MV	STEAL	GUARD	HP	ATK	DEF	INT	RES	SPD								特殊能力
ラハール	4	60	15	20%	25	19	14	12	12	14	S	S	B	B	B	D	E	–
中ボス	4	60	15	20%	30	19	15	13	13	13	S	S	A	A	A	D	D	–
人类系																		
ザコ兵士	8	45	20	15%	11	8	6	4	5	8	C	D	D	D	D	D	D	省エネ
ファイター	5	60	10	20%	17	14	11	6	6	8	A	B	F	F	F	F	F	–
レディナイト	5	60	10	20%	16	13	9	6	7	11	B	A	F	F	F	F	F	–
ウィッチ	3	40	10	10%	10	4	4	14	11	10	F	F	A	B	E	D	D	–
ヒーラー	5	50	10	15%	12	7	7	9	14	9	F	F	E	D	E	B	A	–
商人	4	45	20	15%	12	9	7	7	6	12	D	E	F	E	D	F	F	お金UP
ダンジョン师	4	45	15	20%	15	7	9	9	5	7	E	D	F	F	C	F	F	经验值UP
改造屋	4	55	15	20%	17	10	11	6	6	8	C	D	F	F	D	E	F	マナUP
魔导合成师	4	45	15	15%	11	6	7	12	7	9	F	E	D	A	C	D	D	マナUP
称号师	4	45	10	15%	11	5	6	12	9	9	E	E	C	E	B	E	D	爆发
ミスティック	5	60	10	15%	14	12	8	8	10	10	C	D	F	F	F	C	B	HP回复
じいさん	2	35	5	5%	7	5	3	7	5	6	F	F	F	F	F	E	F	–
ばあさん	2	35	5	5%	8	5	2	7	6	5	F	F	F	F	F	F	E	–
ナイト	4	50	10	25%	16	14	14	6	6	6	S	D	F	F	F	F	D	每ターン回复
アーチャー	4	60	10	20%	12	14	7	8	10	11	D	A	F	C	E	E	D	速攻
アマゾネス	5	60	10	20%	17	15	10	5	5	10	B	B	F	C	F	F	F	经验值UP
オウル系																		
オウルナイト	5	70	10	20%	14	13	11	6	6	12	A	C	F	F	D	F	F	–
オウルガード	5	70	10	20%	14	10	12	5	9	12	B	B	F	F	F	D	F	–
オウルキラー	3	70	10	10%	10	12	5	12	5	12	C	B	B	F	F	F	F	–
オウルメイジ	3	50	10	10%	10	4	4	12	10	12	F	F	A	E	E	B	F	–
オウルセージ	5	60	10	15%	12	6	5	9	12	12	F	F	F	F	B	D	A	–
パティ系																		
パティ	4	50	25	10%	12	10	7	12	11	8	D	F	F	B	A	F	F	经验值UP
パティメイジ	3	50	25	10%	10	5	4	14	12	8	F	F	A	C	C	F	F	–
パティセージ	5	50	25	10%	11	6	5	12	14	8	F	F	F	C	B	E	A	マナUP
パティモンク	5	50	25	10%	13	12	8	9	10	8	B	C	F	D	D	F	E	–
パティミス	4	50	25	10%	13	10	9	10	10	8	C	E	F	D	C	C	F	マナUP
怪物系																		
ウサギリス	5	50	20	15%	14	12	8	8	7	13	C	D	F	A	F	F	F	–
スライム	6	45	20	10%	15	9	8	5	5	8	D	D	D	C	D	D	D	–
エリンギャー	5	50	40	20%	16	6	12	10	10	8	D	F	F	B	F	D	B	–
シャドウ	6	45	20	10%	6	5	5	13	8	13	D	D	C	D	D	D	D	–
マンティコア	3	60	20	20%	16	13	13	12	8	10	E	E	F	B	F	F	F	–
ゴースト	4	50	15	10%	12	9	6	12	11	10	D	E	A	F	F	C	F	–
精灵	4	50	15	10%	12	7	8	10	13	10	E	F	F	B	F	F	A	–
ネコサーベル	5	50	10	15%	12	14	7	8	8	13	D	C	F	A	F	F	F	–
マーマン	4	50	10	15%	14	13	8	12	7	8	A	D	B	F	E	E	F	–
キバイノシシ	5	50	10	20%	18	15	13	4	4	8	A	E	F	C	F	F	F	–
マーメイド	4	50	10	15%	10	5	5	13	13	8	F	F	A	E	F	E	B	–
ミミック	6	45	20	40%	14	6	14	4	6	8	D	C	D	D	D	D	D	–
ブロブ	1	20	5	30%	9	4	25	12	25	9	E	E	A	D	B	D	D	お金UP
ゾンビ	5	40	5	10%	23	12	9	7	5	7	A	C	F	D	F	F	F	–
レディゾンビ	5	40	5	10%	22	11	7	9	6	8	C	A	F	F	F	F	D	–
ワーウルフ	4	55	5	20%	17	14	10	7	7	11	B	D	F	D	F	F	F	速攻
フェンリル	3	70	10	15%	15	15	12	9	7	14	D	E	F	F	F	C	F	速攻
ベヒモス	3	45	10	15%	24	10	12	7	12	7	B	E	F	F	F	F	D	每ターン回复
ドラゴン	2	50	5	20%	20	16	12	12	12	8	B	S	C	F	F	F	F	–
ギガビースト	3	50	12	20%	22	15	13	6	7	9	A	E	F	F	F	F	F	–
ケルベロス	3	45	10	15%	16	14	9	14	9	10	D	F	B	F	F	F	F	–
リザードマン	4	50	5	20%	16	15	13	6	7	9	B	D	F	F	D	F	F	HP回复
ゴーレム	3	45	5	25%	26	14	14	6	14	6	S	B	F	D	F	E	F	–
デスコーギー	3	45	8	20%	18	10	14	8	14	8	D	A	F	F	F	F	F	时限爆弹
プリニー	6	50	20	15%	15	13	11	10	11	11	C	C	E	D	S	E	E	爆发，时限爆弹
ボトルメール	3	75	70	80%	5	6	12	6	14	14	F	F	F	F	A	A	E	–

七武士——电影天皇眼中的民族性

文：LALA



电影自1895在巴黎诞生至今，已经产生了数不清的经典，在银幕上用第一个吻揭开了电影之于艺术的面纱后，这一新兴的艺术形势承载着人类的梦想，在历史中起飞。让人遗憾的是，这位高贵的艺术女神似乎只钟情于西方艺术家白皙的大手，鲜有垂青东方人的机会。在二战结束前，整个远东世界都为西洋镜倾倒，哪怕那只是一些无意义的生活片段。而这种情况最终是由黑泽明来打破的，直到现在，我们也称他为"电影天皇"。

黑泽明（Akira Kurosawa 1910.3.23——1998.9.6）出生于东京品川区大井町，自幼对绘画有浓厚的兴趣，1928年初中毕业后曾热衷于绘画，立志当一名画家，后为维持生计，于1936年以助理导演和剧本撰稿人的身份进入东宝电影公司的前身PCL电影公司，投到名导演山本嘉次郎门下学习导演和编剧，在当了7年的助理导演后，1943年执导了处女作《姿三四郎》。这是他辉煌的第一步，《姿三四郎》在国内受到观众的热烈欢迎，使他成为了日本电影的明日之星。二战结束后，他拍摄了《无愧于我的青春》这一部反对军国主义的影片。1948年拍摄的《酩酊天使》，被喻为是他首部具有强烈个人风格的作品。在这部电影中，出现了一个对他日后的创作影响巨大的名字——三船敏郎，从此两人合作无间，开启了各自的黄金时代，并成为了日本最强的电影拍档。1950年拍摄的《罗生门》获得1951年威尼斯电影节金狮奖，这不仅是第一个日本导演奖项，也是第一部闯入欧洲影展的亚洲作品，由此黑泽明成为第一位受到国际承认的日本导演……

1954年，在黑泽导演的生涯里是他黄金时代的开始。在这一年，他拍摄了《七武士》。

这是一部很难用语言来形容的影片，充满了激烈的斗争和艺术性的哲理，同时也不乏喜剧色彩，如果硬要用通俗的说法来为它分个类，那么，这是一部武侠片。和我们传统意义上的中国武侠有区别的是，她更接近于西部片，以至于当时的好莱坞跟风一般地拍摄了西部片《七侠荡寇志》，当然，这是一个照猫画虎似的粗糙模仿。《七武士》的情节很简单：16世纪的日本兵荒马乱，人的生命如风中柳絮一样轻贱。猖狂的土匪像卷过草原的狂风，烧杀抢掠无恶不作。在一个无名的小山村里，时序已到了秋天，但丰收的喜悦却被一种恐慌和绝望所压制，一位村民在山上砍柴时听到土匪们的谈话——他们将在秋收后来洗劫这个村庄。为了保护自己的家园，村民们经过争论，决定外出聘请武士来保护村子，通过种种困难，终于请到了七位武士，在武士们的领导和努力下，土匪被全部消灭了，但他们同时也付出了惨重的代价……

人物形象的塑造可谓是影片的巨大成功之处，在不短的观影过程中，你绝对不会因为画面缺少色彩而昏昏欲睡。每个主要人物都是那么鲜活而真实，他们个性明显，一举一动充满了自己独有的特色，即使看过很久以后，还是能长久的留在人心中。比如郎兵卫：他可算做电影的男主角，身为第一个被村民请到的武士，他以坚毅沉稳的形象出场，充满了领导气质，他有勇有谋，能装扮成僧人揪出被劫持的婴儿。但他一开始是不愿意保护村庄的，因为那是不与他相干的事，但经历了穷千代的死缠烂打，胜四郎的拦路跪拜要求收为门徒，最重要的是，当他看到村民们绝望的哭泣以及那省下来的，珍贵的白米饭——这是贫穷的村民们在朝不保夕的乱世所仅能付出的微薄报酬了——这个外表冷峻的汉子终于答应了保护村子的要求。为国为民，侠之大者，郎兵卫不顾死亡的危险选择正义，为日后抗击土匪的斗争胜利立下头功，正是这位优秀的指挥家，部署了精妙的战术，带领其他几位武士出生入死，才最终消灭了来犯的土匪。这个人物在电影中的存在，是完美的，他以他的正义，坚定和睿智贯穿于影片的始终。但他并没有成为"高大全"一般空洞的精神偶像，在影片结尾的时候，他的一份苍凉和无奈，更为这个人物增添了真实的美感。

穷千代，这是个偷来的名字，他本是孤儿，农民的后代，他从武士家谱上偷来了一个高贵的名字，成为了武士。这个年轻人单纯易怒，鲁莽善战，行事出人意料，有着强烈的自卑和复仇心理。他从濒死的母亲手中接过婴儿时，在熊熊燃烧的草屋前大哭着说"这孩子就是当年的我"。他是充满矛盾的，一方面拼命掩饰自己低贱的出身，看不起农民的愚昧和狡诈，但同时，他又最了解他们的绝望和痛苦。所以他训练村民拿枪使矛，教导他们"你们不是稻草人！"当他最终在战斗中死去时，他本身就成为了武士的良心。



一部电影里，如果没有一点点爱情的因素，是需要导演拿出很大勇气的，因为这个决定很愚蠢。再厚重的影片，也需要一点浅红色的忧伤。胜四郎和志乃就是《七武士》中鲜亮的这一笔，他们的爱情被命运染成深红色。胜四郎是不想打仗的，在还带着夏日气息的山坡上，他躺着看蓝天白云，听风吹鸟唱，享受年轻生命中流淌的激情。他和被剪掉头发的志乃相遇，在身体的接触中发现原来她是女孩子。很难说清志乃是否真的爱着胜四郎，尽管她是那么坚定果决，但毫无疑问她却是胜四郎生命的动力，决战前夜的缠绵成全了胜四郎殉身于战斗的勇气，他跟着自己的师傅去完成未知的人生，而深深眷恋的志乃在劫后狂喜的人群中，一边插秧一边唱起丰收的歌谣。

利吉是个农民，极力主张和土匪们拼了，并且在长老的指引下，和他的三个伙伴去寻找武士。他被武士侮辱，但丝毫没有气馁。因为他有仇恨，他的妻子被土匪抢走了，村子去年的平安是利吉用身为一个男人最大的耻辱换取的。当郎兵卫拒绝他的要求时，利吉绝望地哭了起来。而当他带着郎兵卫们回到村庄时候，他是那么高兴，所有的希望都爆发出来，他大喊着："快出来迎接啊！武士们来了。"但他最终也没有救她回来，利吉的妻子见到了自己的丈夫，但羞愧使她选择了身后的火海而不是丈夫的怀抱。战斗结束了，利

吉在稻田边击鼓而歌，妇女们和着音乐的节拍插秧，他的脸上是喜悦和汗水，眼里满是忧伤和希望……

这些人物构成了《七武士》的灵魂，正是他们生动的演出，才使得影片有了不朽的价值。

《七武士》在第十九届威尼斯电影节上获得了最佳影片银狮奖，也一度被日本《电影旬报》评为了日本本土电影十佳的第一名，被认为是开创了日本电影史上现代古装史诗电影的先河，成为日本人心目中兼收并蓄东西方文化的当代电影典范。但是，如果仅因为演员的出色表演，是不足以让一部电影流芳千古的，《七武士》更伟大之处，在于她生动描摹了一种精神，一种社会的形状。简单的说，她用简练的笔法，道出了日本乃至亚洲的国民性。

大凡是史诗电影，总要涉及到一点国家的，民族的脾性，才能称上是优秀或者伟大，艺术的宗旨便是来源于生活而又高于生活，是对生活的高度概括和深入描绘。在《七武士》中，生活被简化了，简化到一场保卫家园的战斗中，这一场战斗，已经表现出来一个阶级的性格，一个民族的民族性。在这里有两个相对的阶层——农民和武士。农民全世界都有，但由于历史和地理的原因，东西方的农民有巨大区别的，但在东亚却大抵相同，在这个简单的故事里，导演无意地，却又如此丝丝入扣地写出了农民的特征——小农意识。广大的人民群众是善良的，同时又是懦弱而充满劣根性的，这劣根性就是他们的小农意识。看看影片是怎么表达的吧：当知道土匪可能要来袭击时，大部分的村民表示要投降，要像过去一样，通过"纳贡"的方式保全村庄，尽管他们也知道，"纳贡"保得了一时，却难有永世的安稳，利吉的妻子曾经为此牺牲，但却没有换来村庄的长治久安，所以利吉坚决反对，而提出要请武士来对抗土匪，保卫村子。他代表的，是觉醒的农民，他身上体现的是一个农民所有的抗争性和坚强的一面，但很遗憾，有这种特征的人太少太少了——所以，大多数的农民对武士的态度是又爱又怕，既希望武士到来，又害怕武士的到来，怕自己的女人喜欢上武士，把她们的头发剪掉，像男人一样，更虚伪的在于当自己的女儿与武士相爱后，村民不敢怨恨武士，却猛打自己的女儿；怕武士抢夺自己的财物，将烧酒和肉藏起来，只提供小米饭，还哭穷。更重要的是，农民最基本的性子——对土地的依赖也完全展现在观众眼前，这是农民最基本最重要的特点，没有了土地，就不是农民。电影中的村民，宁可被土匪杀死，也不放弃自己的祖宅！这一点，和中国的农民是何其相像。因为他们除了土地，就一无所有！农民被侮辱，被伤害也不能说什么，利吉请求郎兵卫被拒绝时，哭了起来，客栈的人却说："幸好我不是农民，看他，简直像一条狗。"而当暴风雨过去，土匪被消灭以后，农民们的生活，依旧是插秧，耕种，和土匪来袭前没有任何不同，除了战死的武士和村民们留下的坟冢，这一切，好像从未发生过……

武士，作为日本独有的社会阶层，在片中具有更重要的地位。如果说《七武士》在无意之中表现出了日本农民的无知、愚顽与狡猾，那么在很大程度上是在有意地反称出武士的博识、豁达与真诚。可以说，武士代表了日本人的精髓，是高尚日本精神的形象代言人。电影着力表现的七位武士各有特色，而且每个人都具有不容忽视的优点。经验老道、宠辱不惊的郎兵卫；深藏不露，但剑术精湛到可一招治敌的久藏；年轻有朝气的胜四郎；笑脸看世界的平八……就连有凑数之嫌的菊千代——这位外表吊儿郎当、行事冲动的假武士，也被描写成了粗中有细、行事果决而且侠肝义胆的人物。相对农民的小农意识，武士们无疑高尚得多，他们不断用自己豁达高贵的精神去感化村民，教导村民，即使被误会，被排斥，仍然尽力保卫村子——因为他们一诺千金。当影片结束后，面对着四个插着武士刀的坟墓，郎兵卫说："我们还是失败了，胜利的是这些农民们。"苍凉，无奈，还有泱泱的大将之风，都在这平实的一句话中，充当村民的保护神，然后在作用结束后抽身而退，这就是真正的武士精神！

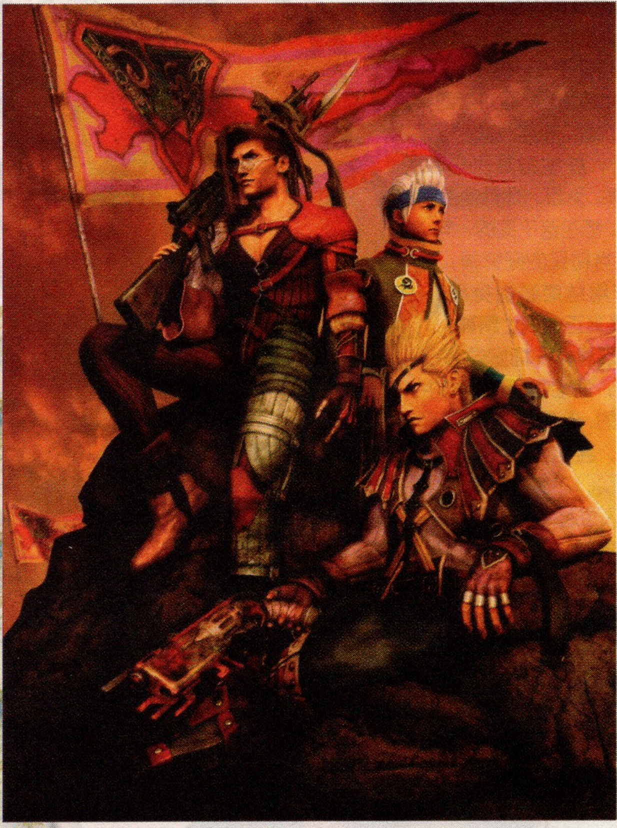
影片最后，一切好像都没有发生过，武士们离开了村庄，送别他们的，没有鲜花美酒，没有歌功颂德，甚至没有人多看他们一眼——农民们在地里插秧，唱着欢乐的歌谣。让人想起中国的老话——狡兔死，走狗烹，飞鸟尽，良弓藏……

对经典的怀念和模仿是永远不会停止的，《七武士》也改编成了游戏，这当然是一个绝好的题材，可惜游戏的制作者们完全没有黑泽大师的功力——哪怕只偷学得大师灵感的一半，也是游戏之幸。由Dimps负责开发的游戏版《七武士》虽然动用了坂本龙一这样的大师来做音乐，曾参与电影《第五元素(Fifth Element)》等作品角色概念的Jean · Moebius · Giraud负责人物设定，但《七武士20XX(Seven Samurai 20XX)》仍是让人失望的劣作，完全玷污了这部不朽的电影。游戏的背景设定在未来，以科幻的人物，爽快的战斗感为卖点，其中有不少借鉴知名游戏的痕迹，但做得并不成功，过分花哨的画面，僵硬的动作和恶劣的操作感让这款承载了太多期待的盛名之作恶评如潮，再加上不伦不类的科幻色彩，可怜的游戏版《七武士》只怕不能在人们心目中占得一席之地了，更不要提与电影版比肩——就当是一部伟大的电影将自己的名字慷慨地借给了一个不相干的恶劣游戏吧……

1954年，正是日本困难与机遇并举的时代，经济起飞和繁华的再现，还是以后的事，在这样创业的年代里，一部《七武士》不知道激励了多少日本人克服困难，为建设祖国而奋斗。已经不能猜测黑泽大师拍片的初衷，但可以肯定，此影片中表现的武士精神，绝对不是狭隘的民族主义，也不是军国主义说话，实际上，黑泽明是深深厌恶着战争的，在少年时代，他就背弃了当陆军军官的父亲的愿望而走上了艺术之路，成年后更是用他的导演天赋，为亚洲电影的名声写下了最辉煌的一笔，在那个西方电影一统天下的时代，在世界感叹着"东方没有电影"的时代，正是黑泽明和他的电影，为亚洲树立了一座路灯。那时欧美对日本的认知只有三个词：日立、丰田、黑泽明。黑泽明的电影虽不能说反映了日本当时的主流观念，但其在世界的影响却远远要超过当时日本的主流电影。正如同著名导演张艺谋在美国《时代》杂志上评价的那样，"是黑泽明使我明白，当走向外面世界时，要保持中国人自己的性格和风格"，"这是他给亚洲电影人上的很重要的一课。"这重要的一课也体现在《七武士》中，这虽然是一部娱乐片，一部武侠片，却无意间将日本的民族性暴露出来，这是一部好看得无法再好看的电影，是艺术和娱乐性完美的结合，是足以流芳万世的杰作，更是世界电影宝库中难得的东方瑰宝！

最终幻想X－2：斯彼拉大陆的历史

翻译：azzkikr



本文译自《最终幻想X－2 Ultimania攻略本》

《FF X》到《FF X－2》两年间到底发生了什么事情？

两年前

·尤娜（ユウナ）将罪（シン）永久地除去，“永远的ナギ节”到来了。

·讨伐队解散。

·兄贵（アニキ）跟达奇（ダチ）发现飞空艇，并将之命名为塞路修斯（セルシウス）。

·艾本（エボン）的僧官拜托托雷马（トレマ）发起“真实运动”。

一年半前

·天球猎人（スフィアハンター）出现。

·瓦卡（ワッカ）与露露（ルールー）结婚。

·托雷马成立新艾本党，并且以真实运动的名义，大量独占天球。

一年前

·努吉（ヌージ）为了对抗新艾本党，成立“青年同盟”。

·托雷马拿着收集到的天球消失无踪。

·基马力（キマリ）成为龙索（ロンゾ）族的长老。

·青年同盟开始进行复兴奇力卡（キーリカ），同时，新艾本党的新领导人就任。

·基普鲁（ギップル）成立机械（マキナ）派，以约西（ジョゼ）寺院为根据地。

·兄贵成立海鸥（カモメ）团。

半年前

·露露被确定怀孕。

大约一个月前

·尤娜离开比塞德（ビサイド）村，加入海鸥团。

新艾本党内乱，新任党首被推下台，稳健派中心人物巴拉莱（バラライ）接任议长一职。

《FF X－2》开始……

真实运动是……

由于失去了寺院与教义，整个斯彼拉大乱，每个人都失去了心的方向，为了“开创新的时代”的这个理念，僧官以及托雷马倡起了真实运动！

挖掘过去的历史，放眼过去的事物，开创新的时代，再创新的斯彼拉，这就是托雷马的主张。

于是，各个地方都开始接受他的新观念发掘古代的天球，而天球猎人也自此出现，并在各地大大活跃起来。

不过，与其二分天下的青年同盟却对他们的主张抱持怀疑的态度……

各党派的关系

新艾本党是以旧艾本寺院的人员重新编制而成，但新任党首过于强硬，且内部规章过于陈腐，在稳健派的弹劾下，新任议长诞生了。由于旧寺院的权力集中式管理不符合现状，因此新议长改用了合议制管理。而寺院最大的难题就在于如何唤回失去的人望。

青年同盟则是原讨伐队的成员，大多为年轻气盛的年轻人。不过由于盟主的来者不拒，导致青年同盟随时都有发生暴乱的隐忧。

而机械派的大多数人为阿鲁贝多（アルベド）人，由于机械的再次准许使用，使他们现在无须躲躲藏藏。他们积极开发新的机械，在沙漠中也有据点，两面进行开发与研究最强的机械兵器。但是为了能建立新的基地，每个人都还有另外一项职责——努力赚钱……

新艾本党与青年同盟互相对立，而机械派则保持中立。

天球猎人所找到的天球，全部送往新艾本党与青年同盟，至于送到哪里则看各天球猎人们的喜好而定，或是以金钱论断。

主要天球猎人介绍

1.海鸥团

尤娜所属的队伍，以兄贵跟达奇为中心，是整个斯彼拉惟一拥有飞空艇的队伍，机动力超强，收集天球纯粹是为了收集情报。

海鸥团团名的由来，是由于发现飞空艇时，所发生的惨剧（悲剧？）来决定的。

一般人都认为尤娜是领队，实际上真正的领队却是兄贵。不过，没人会听他的话就是了……

领队：兄贵

成员：尤娜、琉库（リュック）、佩恩（パイン）、达奇、辛拉（シンラ）、MASTER（マスター）

2.露芙兰（ルブラン）一行

以大小姐露芙兰为首，人数最多的天球猎人，她的两个手下——乌诺（ウノー）与萨诺（サノー）也是强力的助手。由于斯彼拉的现状，所以手下的收集很容易，但是他们都拥有多姿多彩的过去（STORY LV4有交代）。对于海鸥团的行动都会想尽办法阻止，不过他们的目标并非金钱（爱？）。

他们以古阿多萨雷姆（GUADOSALAM）为根据地，要进去以西摩亚房间改造的露芙兰的房间，必须要说“ルブラン样はなんでもアリ！”（露芙兰大人无所不能）

领队：露芙兰

成员：乌诺、萨诺、各种战斗员（一般、上级、特级）

3.小孩团（こども团）

以伊萨鲁（イサール）的小弟庞塞（パッセ）为首，加上有点胆小又缓慢的弟弟太郎（タロ），以及活泼好动的小妹小花（ハナ）三人组成，不要小看他们。他们可以在魔物出没或是警备森严的地方出没，可以算得上是地上最强的天球猎人组合（运255以上）！

领队：庞塞

成员：太郎、小花

因为永远的ナギ节的到来，斯彼拉各地起了非常大的变化，政治组织纷纷崩坏，人们也无所适从。在几百年来信奉的“教义”随着罪的消失而没有任何意义后，刹那间，所有人都不知道该如何适应新的生活，大家都还处在摸索的阶段。

自从“罪”消失后，机械再度回到了斯彼拉。但人们却开始肆无忌惮地使用机械，因此，千年前的那场机械战争，有着再度出现的可能性。

各地的复兴与变迁

由于罪的关系，各地的文明发展缓慢，因为罪会袭击有着高度文明的地方，于是各地的发展都是小规模性的，以避免过度发展会造成的毁灭，小型聚落到处可见。

但在ナギ节之后，各地的文明开始了飞跃性的发展！像是两年前遭罪破坏的港都奇力卡，在青年同盟的协助下，向着“南洋第一大都市”的目标迈进。

而由于人民失去了对统治机构——寺院的信心，寺院也渐渐失去效用，地方自治的观念越来越膨胀，而地方统治权力也开始慢慢产生了变化。

机械的普及

由于在罪存在之时，机械的使用是一种罪恶，使用尤娜等人乘座的飞空艇已经是最大限度的放宽。而这种情形在罪被打倒之后已经荡然无存。由于机械使用具有相当的便利性，机械文明已渐渐复苏起来。

创造新斯彼拉的关键，毋庸置疑就是机械。可质疑机械万能的浪潮还是不停波动着，不过，就连寺院方面也开始启用机械来担任警备工作。

阿鲁贝多的现状

这个长期遭受欺压的族群在机械普及的今天已经成为了斯彼拉的大红人。两年前，他们还是以“反艾本的一族”遭受着迫害，但是今天，他们却以卓越的机械技术一跃变成斯彼拉最重要的一环。在整个大陆都可以看到他们的足

迹。商业活动以及机械使用的指导都以他们为中心。

失去重心的人们

罪的消失，代表着威胁生命最大的东西也消失无踪。开始寻找新生活的人民终于发现自己周围的景色风光是多么美妙。

于是，各地旅行的人呈直线增长，而原本寺院所开放的惟一娱乐——水球（ブリッツボール），也再不是那么受人重视，新型态的娱乐在各地如火如荼地增加着：

1.破解天球（スフィアブレイク）：由阿鲁贝多的企业家林（リン）所开发，利用天球与硬币（コイン）来进行的游戏，由于到处都可以玩，不像水球般有季节性限制，又是动脑的游戏，一时间风行于整块大陆，是无论老少男女都会上手的游戏。在近期内，破解天球大会也会举行，而奖品是……

2. ナギ平原的娱乐设施：一直以来，平原都是不毛之地，怪物出没的消息时有耳闻，与其“ナギ”（和平）之名毫不相衬。而现在，有两家公司——银色以及青空公司，同时在广大的草原上设置了三个窗口供人游戏。

他们将捕获的怪物稍作训练，然后利用它们赚钱。可是，要知道，怪物们其实是死去的人们所残留的怨念，这样做会不会有不当的影响？况且，训练怪物会有死伤，那怨念会再度聚集吗？或是……

由于两家公司的营业窗口仅一步之遥，其竞争之激烈可想而知！又由于整个大陆的观光风气日盛，因此如何吸引大量的客人便成为了两家公司的主要目标。可是如何进行对整个大陆的宣传工作呢？人手足够，但是又缺乏影响力？是不是需要一个对整个大陆地区都有所了解、熟悉，或是一个众所皆知的人物？或者说是对于整个斯毕拉有巨大贡献的人呢？

寺庙与召唤士

失去了教义以及领导后的各寺院已失去了原有的地方政府般的地位，新的党团又为了拉拢人心而手足无措，各地寺院也渐渐地失去作用，而寺院本身为了适应新的时代，也开始了改变。

由于打倒罪的方式过于粗暴（悲哀……），各地方的祈之子（祈り子）全都沉默了，所有寺院不复以往盛况，而沉默的祈之子也无法培育新的召唤士，有些寺院甚至长眠于水里或冰里。

所有的召唤士在失去了本身的功用后开始找寻自己的新天地，但是，这样不好吗？从召唤士大人转变成可以自由自在追寻本身的梦的平民后，虽然还是有些基本教义派的人会对他们行礼，但只是他们可怜的习惯，或许接受罪已消失的这个事实，还是需要一点点时间的……

寺院的现况

1. 约西寺院：地处约西大陆中央，是旅人们最常使用的寺庙，在教义崩毁的今天，参拜的人数也渐渐减少，寺院陷入荒废的阶段。在基普鲁与族人进驻之后，由“禁止机械的寺院”摇身一变成为机械推进派的据点。

2. 马卡拉尼亚（マカラーニア）**寺院**：在各地都失去祈之子之后，这里原本由祈之子本身魔力支撑的寺院沉入了湖中，连痕迹都无法确认，而森林原本也是由祈之子的力量所维持，现在也在渐渐消失。

3. 赞那康德（ザナルカンド）**遗迹**：因为犯罪（使用机械）而被罪消灭的都市残骸，也是究极召唤长眠之地，由于寺院失去影响力，现在被西德（シド）利用来经营观光业。由之前用来对抗罪的飞空艇负责接送客人（所以御山失去保护圣地的效果？难怪山上没看到观光客……其实圣山有其他资源可以用，是因为没被贪心的阿鲁贝多族发现还是被保护圣山的人阻止了？），重要的历史场所被游客们随意践踏着。这样，真的好吗？虽然这里的确是很漂亮……

召唤士的现状

由于召唤兽是祈之子们的化身，当打倒罪的时候，召唤兽也失去了原本的功用。在与尤娜道别之后，祈之子们不再做梦，而利用祈之子的梦将之具现化的召唤士们，也失去了召唤的能力，当然也就没有存在的必要，而寺院本身自顾不暇，召唤士们只好另寻工作。

由于召唤士只是打倒敌人的手段，而在祈之子沉默的情况下，新的召唤士也不可能再出现，由于召唤士数量的与日俱减，异界送的仪式也渐渐少人使用。

由于魔物本身是由死者变的，缺乏异界传送的怨魂也渐渐增多，召唤士又越来越少，对于斯彼拉是不是会有影响？（OVER SOUL？由于异界传送的数量变少，死者却日积月累，无法超渡的死者会……重新聚集？那么，“那个人”也是？或者说，“那个人”的出现跟这个有关吗？）

新的问题

永远的ナギ节，真的是单纯的平和跟幸福而已吗？在两大势力的对抗下，新的领导组织的抗争只是刚刚开始而已。人们选择不同的阵营，两派人马都有不同的支持者，新的问题层出不穷，而起因全是因为罪的消失导致长久以来坚信不疑的教义荡然无存。

原本罪是共同的敌人，绝对恶的存在。但在打倒罪的那一刹那间，人们就对教义开始有所质疑。自己一直以来相信的到底是什么？那个教义是真的吗？是否对人民有所误导呢？寺院本身又该不该对此负责？

但是，这只是由于还处在适应期的关系。人的问题还是应该自己解决。别人是无法做到的，心是自己的，没有人可以改变，如果所有人都可以了解，真正的“永远的ナギ节”才会来到。

其他问题

讨伐队的改变：他们以“打倒罪为最高生活原则”的宗旨来磨练本身，但当失去了惟一的目标后，讨伐队也失去了前进的方向。

为了让之前的磨练有所意义，努吉开始整顿旧讨伐队，成立了青年同盟。努吉给了大家一个方向——探索斯彼拉的真实。由于有了新的目标，大家可以消耗过度的精力，内部也渐渐安定了下来，但是，因为有了可以使用本身力量的理由，自律性差的人就会将敌对的人加以排除，或是破坏，因此青年同盟的前途还是多有隐忧。

寻找方向

长久以来，人们一直相信艾本的教义，但是，渐渐地，不同的思想开始进驻动摇在这充斥着不安的时代。在两大派系争执的现在，看不到新的支柱的人们的周围的空气中充满着不稳定的气息。还是过去比较好吗？希望回到稳定生活的人们，心中如此地感慨道。

治安

各地都开始出现了游客，在最大的威胁被消灭后，旅行变成了人们生活的一部分，但随之而即的是，盗贼开始出没在游客出入频繁的地方。

由于单身旅行者的增加，寺院又失去了统辖机关的作用，每个人都开始只注重自身利益，而忽视其他的东西，如果没有像过去寺院教导般统一的规范，是很难解决这类事件的。

龙索族与古阿多（グアド）族

龙索族与古阿多族现在处于一个非常紧张的关系中。两年前，由于古阿多族的族长西摩亚大肆屠杀龙索族人，导致两族之间种下了不灭的伤痕。

1.龙索族

他们一直以圣地守护者自负，长期以来利用御山风雪锻炼身心，并成为英勇的战士为目标。但在永远的和平节来临后，这一切都没了意义……原本短暂的ナギ节，竟然永远持续了下去，那锻炼而来的力量要何去何从？

于是，报仇雪恨的意识开始自他们心中萌芽，并成为新的问题。永远的ナギ节的制造者之一，新领袖基马力面对此种局面，不爱说话的他要如何面对呢？是向之前的伙伴求助，还是自己解决？

复仇？还是选择宽恕？

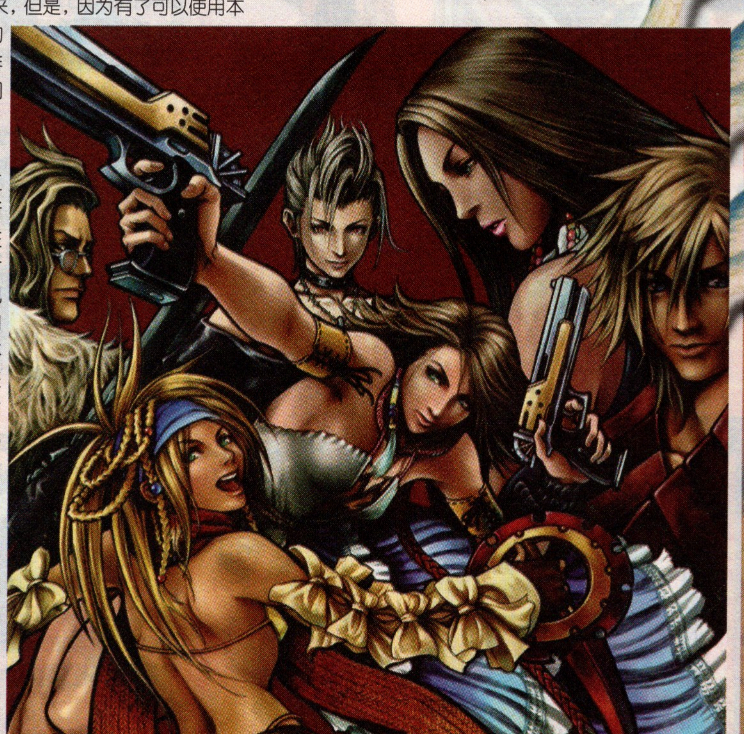
2.古阿多族

原本以高贵的血统自夸。强大的力量使他们失去了自我，甚至操纵他人或是任意宰割、排挤其他种族，造就了龙索屠杀事件的开端……

由于自负过高，加上西摩亚（シーモア）的屠杀事件。在永远的新ナギ节到来，各地人民选择迈向新时代的同时，他们却选择了与消失中的森林一起灭亡的道路。完全失去了本来趾高气昂的态度，每个古阿多族人都静静等待森林的灭亡。甚至可以说，他们期待着龙索对他们的报复。对于他们而言，灭族只是时间问题而已。

他们不愿意选出新的族长，看着那逐渐消失的美丽森林，他们的心也开始转变成像这美丽森林一般。可是，在变化的同时，却也开始渐渐地消失。古阿多族真的没有未来了吗？他们真正需要的，是一股强大的支持！虽然他们屠杀了龙索族人，但那也是被贪心的西摩亚所害，并非他们所有人的意愿，或是被当时的情况迷惑而作出憾事。现在，真正的恶徒已经与他的野心一起消灭，古阿多族的未来才正要开始，谁能来帮帮他们呢？

《FF X－2》自此展开……



NEW GAME

电电导游团

每月数款游戏精彩点评

2004年2月11日 战国无双



厂商：KOEI
类型：ACT
载体：DVD－ROM

2004年1月22日 幻灵武传



厂商：日本一SOFTWARE
类型：S·RPG
载体：DVD－ROM

2004年2月3日 博德之门：暗黑联盟II



厂商：黑岛
类型：A·RPG
载体：DVD－ROM

星罗万象

在本期杂志上市时，几款大作应该都已经上市了，相比之下，本人十分感兴趣的游戏还真不算多，这段时间应该可以说是风暴来临前的前奏吧。

战国无双：喜欢《真·三国无双》的朋友自然不会错过此作，而对此类游戏不感兴趣的朋友也会依然不感兴趣。很遗憾，我属于后者……不过单从同事们投入的神态中我便可以看出，"《无双》系列"又一次取得了成功，看样子，《猛将传》的登场也应该已经被光荣提上议程了吧。

幻灵武传：搞笑度似乎下降了啊……这是我在游戏通关后发出的一声叹息。不过凭心而论，就如同前作一样，《幻灵武传》的素质之高依然可以令其称为PS2中S·RPG的精品。迷宫生成系统和灵魂合体系统更是值得一再研究。算是一款小品中的大作吧。

博德之门：暗黑联盟II：说老实话，美式动作扮演游戏非我所长，不过单从画面来看，这款游戏的表现还是非常不错的。本作可以说是前作故事的继延，不过由于剧情联系不算太大，玩家也可以将其当成一款全新的作品来对待。我最感兴趣的么……还是伟大的双刀游侠崔斯特呀！

杨

毫无疑问，《战国无双》才是近期的绝对焦点，其他几个游戏虽然可玩性都属上佳，但在销量上还是无法与其同日而语，光荣靠"无双"这两个字可真是大赚了一笔。

战国无双：不知道大家注意没有，本作中同屏中出现的敌人数量少了不少，许多人物（动物）要与操作角色离得很近时才会出现，这也是游戏流畅度比"《真三国》系列"高的一个重要原因。游戏的进行方式有了不小的改变，或许是厂商想将《战国》和《三国》严格区分开来吧。

幻灵武传：无愧于厂商宣称的"最自由S·RPG"之名。本作集合了许多同类型游戏的成功要素，丰富的职业和种族等，令玩家的选择多样化。能够任意加入同伴以及自由设定迷宫的系统令玩家能够随时随地的练级。另外，游戏的人设也非常可爱，说不定还能够吸引到不少女性玩家呢。

博德之门：暗黑联盟II：该系列在欧美深受玩家喜爱，同属《龙与地下城》的系列作品。本作在剧情上与前作相连，且初期可以选择的职业由前作的3种变成了5种。游戏的画面也非常精美，在双打的情况下也不会延迟。值得一提的是，游戏中的语言文字用得非常好。对英语有自信的玩家应该尝试一下。



洛基

《幻灵武传》加《战国无双》，这就是本人本期杂志的主题，至于《星海3 导演剪辑版》么……还是等到四五月游戏淡季时再进行尝试吧。

战国无双："《无双》系列"的续作。而登场的角色则是战国时的名将。本作在保留了"《无双》系列"的优点的同时还增加不少新要素。比如攻击招式的增加，随机附加武器属性。战场的小兵之多快赶上"猛将传"了，玩起来紧张刺激。和《353》的40多武将相比，本作武将只有15人左右，这点令人稍微遗憾。

幻灵武传：自由度很高的一款游戏。战场上的所有道具都是武器。连角色都以"人间凶器"的名称成为武器。而且手里拿的东西还可以扔出"场外"。本作难度较低，SLG游戏苦手的玩家也很容易上手。喜欢《皇家骑士团》和《最终幻想 战略版》的玩家千万不要错过哦。

博德之门：暗黑联盟II：类似于电脑上的《暗黑破坏神》。专门为家用机设定了简单的规定和操作方式。游戏中包括隐藏角色可以任选7名不同职业的角色。另外可以双人游戏，让游戏乐趣增加双倍。游戏密技之多也是本游戏的一个特征。

夜火

虽然感觉上《战国无双》还是个实验品，但可玩程度依然远远大于近期发售的其他几个大作（至少我是这么觉得的……），编辑部里已有数人连日奋战，足可见其魅力之大。

战国无双：毫无疑问，《战国无双》最终决定在2月11日推出果然是一个英明的选择，一方面避开了《鬼武者3》的锋芒，另一方面又赢得了足以令光荣满意的销量。本作在关卡中加入了任务要素，不再如《真·三国无双》那样只是单纯的打打杀杀，这是最令我感到满意的改变了。

幻灵武传：前作的《魔界战记》曾经令夜火废寝忘食了好几天才将其打穿，而本作的出现则标志着又是一个星期的彻夜不眠……那众多的职业及独特的战斗系统令人耳目一新，而在游戏后期时《魔界战记》的主角也会加入，这大概是令玩过前作的朋友最感到兴奋的地方了。

博德之门：暗黑联盟II：前作在欧美获得了极大好评，虽然这次的制作方换了，但游戏依然保持了前作的高素质，甚至有过之而无不及，游戏的画面比起前作更加精美，而新增的两名角色也对游戏的内容起了丰富作用。如果你是D＆D的FANS，那就不要错过《暗黑联盟II》了。

2004年1月22日

星之海洋3 导演剪辑版



厂商：Tri—Ace
类型：RPG
载体：DVD－ROM×2

当初本人心血来潮准备开始《星海3》攻关大业时，正是《导演剪辑版》的公布令我结束了仅有半小时的《星海》之旅。Tri-Ace这次并没有令他的支持者失望，原作中的大多BUG都已得到了解除，而新增的对战模式和服装设定也令作品增色不少。

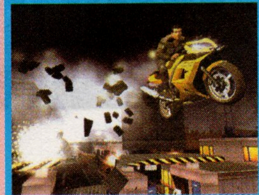
本作作为一款加强版，基本上修正了前作的许多BUG，同时也对部分不太合理的地方进行了调整。新加入的2人对战模式、新人物和新迷宫等，都是本作的卖点。只不过，新增的一些战斗收集，有的实在是"不可能完成的任务"，比如"战斗次数5万次"……

《导演剪辑版》加入了《星海3》发售之前取消的一些情节和其它要素。其最大的魅力就是对战模式，并减少了很多上一作的恶性BUG。战斗收集也有所变化，有些看起来几乎是达不成的战斗收集。尝试一下自己能否集齐战斗收集吧。

虽然说这次的BUG已经被修正得差不多了，但笔者却又发现了新的BUG……不过还好不是那种会导致死机的恶性BUG就是了。这次新追加了几个人物以及迷宫，而众多细节方面的改良也是令老玩家颇为满意的（如最初的情节可以跳过）。

2004年2月16日

007 所有或一无所有



厂商：EA GAMES
类型：ACT
载体：DVD－ROM

这是皮尔斯·布鲁斯南第二次出现在"《007》系列"的游戏中，而大家熟悉的众多角色也会同时登场。本作中的角色都由电影中的明星亲自配音，而多种多样的道具也令游戏的可玩性达到了一个崭新的层次。无论你是否是詹姆斯·邦德的FANS，本作都值得你尝试一下。

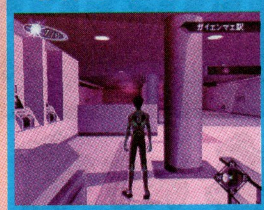
这是第一部全部以原电影演员出演的007游戏，明星的魅力自然不可抵挡。而游戏的素质也不可小看，采用了时下流行的第三人称视角，以动作和射击并重，并且溶入了多种成功游戏类型的要素，例如驾驶、解迷、潜入等。无论是电影迷还是游戏迷都不可错过的大作。

故事情节是完全原创的。几乎完美再现了詹姆斯·邦德的各种各样动作。还可以操纵摩托车，迷彩车等，动作要素相当丰富。操纵车没有什么难度，但要驾驶得好的话就要经过一番苦练了。另外不同的难度下任务也有所变化，是一款耐玩性超强的动作＋赛车游戏。

前几天因为无聊刚和朋友看了一遍《明日帝国》，但没想得到没隔多久就又一次在游戏中看到了詹姆斯·邦德的身影。不过本作我玩的时间并不长，那能导致卡死的所谓秘技实在是让我头疼了半天。算了，看在电影的份上还是给个8分吧。

2004年1月29日

真·女神转生3 夜曲 狂热版



厂商：ATLUS
类型：RPG
载体：DVD－ROM

以恶魔一方的视点来看待《夜曲》的世界，将一个完全的《真·女神转生3》展现于世人面前，对于本人来说，这才是《狂热版》最吸引人的地方。比起这个来，12个全新BOSS、5个全新的迷宫，再加上但丁的出现反而让我觉得没什么大不了的了。剧情派，我是坚决的剧情派……

又是一款前作的加强版。不过游戏最大的亮点，却是加入了CAPCOM的人气角色但丁！这是好还是坏呢……本作可以继承前作的记录，玩家辛苦修炼的仲魔的能力和等级等都能够继承下来，同时还能够得到一些额外的奖励。新的迷宫相信会令该系列的玩家欲罢不能。

全新的BOSS以及全新的仲魔应该是令FANS投入该游戏的最大原因。游戏的画面跟前作没有什么太大的分别，不过新要素足以令人忽略这一点了。可以说是《真·女神转生3》的加强版。修正了上一作系统的一些漏洞，完成度很高。

本作的读盘速度之快令其吃惊，几乎可以称得上是PS2现如今的RPG之最了。而游戏难度的降低也令一部份被原作的高难度吓跑的朋友重新拿起了手柄。虽然说本作的剧情在经过改动后变得更为出色及完整，但游戏的系统才是最吸引我的地方。

2004年1月22日

捉猴啦2



厂商：SCE
类型：ACT
载体：DVD－ROM

作为PS2大陆版主机的第二款游戏，本作的象征意义远大于其游戏性。如同系列一贯的风格一样，《捉猴啦2》依然保留了轻松搞笑的风格，SONY选择这款游戏应该也是看中了它的趣味性及易被市场接受性吧。那些"有中国特色"的猴子名一定会让玩家忍俊不禁的。

大陆版PS2第二部中文化的动作游戏。其搞趣的游戏内容和动作要素令人忍俊不禁，加之游戏中所有的文字内容已经全部汉化过，更是令亲切度大增。游戏本身的素质无需赘言，而且此次的中文版更是加入了以前日版中未曾出现的隐藏要素。

如果你的右摇杆比左摇杆出问题早的话，那我想问你是不是是一名《捉猴啦》专家？游戏中最主要使用的攻击都是使用右摇杆，玩起来觉得很新鲜。但刚开始还是不太习惯使用摇杆攻击。游戏中有很多搞笑的部分，这次发售中文版就可以令大家都大笑一场了。

虽然说当年的《捉猴》曾让我感兴趣了好一阵子，不过现如今拿到这张《捉猴啦2》的时候，那份激动劲已经荡然无存了。倒不是说游戏不好，只是对于早就玩过了的游戏我总是提不起兴趣啊。

2004年2月11日

EyeToy：Play



厂商：SCE
类型：ETC
载体：DVD－ROM

虽然说刚上手时确实感到非常兴奋，那十余个小游戏也是被我一试再试几乎忘了上班时间，不过到了第二天，这款游戏就被封印了起来，编辑部的其他人也没有再继续尝试的意思。这种游戏还是适合在朋友聚会的时候拿出来娱乐一下，但这种技术的潜力绝对不容小视。

新形态的电子游戏方式，脱离了以前游戏非要操纵器的概念，同时也使游戏的运动量大增。游戏中提供了多种游戏类型，如拳击、顶球、擦玻璃等，令全家老少都可乐在其中。游戏惟一的缺点就是对光线的要求比较高。作为一次成功的尝试，有理由让我们对后续作品更加期待。

"动作游戏"一词出现已久，但是真正的"动作"游戏才刚刚发售。用手柄玩游戏已经过时了。现在开始用自己的身体体验一下真正的游戏吧。操纵方法非常简单。共15种简单的小游戏随便让你玩得过瘾。惟一遗憾之处就是稍微暗的地方，尤其是晚上灵敏度会大幅下降。

擦玻璃最高！拳击最爽！足球最棒！虽然说这次的十几个小游戏的耐玩性还不算太高，但笔者却通过它看到了游戏方式之后的巨大改变。这里给出的10分其实并不是单指这款游戏，而是因为夜火坚信《EyeToy》之后必定会改变整个游戏界！

修合无人见，存心有天知

——评《真·女神转生3 夜曲 狂热版》

文：MONKEYKING

在评价作为另一个版本的《真·女神转生3》(以下简称为《真3》推出的《狂热版》以前，先来回顾一下本人之前对于《真3》本篇品质的评价：

老实说，商品的目地就是为了赚钱。一个商品在销售上已经确定失利的情况下，再来说什么品质已经没有意义。等了8年盼来的《真·女神转生》系列最新作，自身品质异常出色，却未达销售目标，直接导致了制作公司ATLUS被收购。我的确是不愿意评说这样的结局。

但是还是要写点什么。如果不幸日本经济继续低迷下去，造成游戏的开发者ATLUS公司倒闭的话，这篇文就算是个为了忘却的纪念吧。

游戏是商品，需要卖钱。开发游戏的公司需要回收成本和维持经营。但是，到底什么样的游戏才能卖钱？这个问题，大概今天的游戏制作者们自己也很困惑。

首先，画面要好是吧。

《真3》的游戏画面已经非常出色，与任何一个PS2大作相比也毫不逊色。画面运用了ATLUS独有的技术，光影效果强烈得近乎夸张。游戏里敌我双方上百个角色，每一个都采用了高成本的动态捕捉，动作极其生动。比如受到敌人打击时的姿势这个细节，《真3》里则根据角色的特点作出了各种各样丰富的受创动作：比如身材细小者会被打得翻转几圈；身手敏捷者会一个后空翻来减轻伤害；身材高大者会脚步啷跄失去重心；性格刚健的会把手一挥表示满不在乎；兽类会龇出牙齿；浮游在空中的会在被打落地面然后艰难地重新飞起来……等等。不像目前的绝大多数的RPG，角色受创时候都是颤动一下了事。

最重要的，是画面的风格——目前的PS2游戏里，做到这种效果的仅此一家。目前的即时处理3D画面基本分为两大类：一类是《FF》那样的，人物贴图到背景材质乃至光影处理都尽量拟真，尽可能模仿实景的效果。另一类是《塞尔达》、《暗黑编年史》、《JSR》那样的，模仿2D绘画的卡通渲染。使3D的画面看起来像是平面的图画。

但是《真3》的画面风格不属于这两者中的任何一类。而是很独特的，具有电视动画般的画面效果。看过动画片的人应该都注意到，动画片里边的阴影是单色的，不会像现实中的阴影那样有个从虚到实的渐变。《真3》里的光与影就是做成这样单色的效果，配合材质贴图，营造出很像日式动画片般的效果。同时物体保持着很强的立体感，不会有卡通渲染的常见毛病——物体看起来像纸片一般扁扁的感觉。玩过这个游戏的人里，也许会有种种的不满，但还没有听说过抱怨画面不好的。

那么，还有系统也要好才行了。

这点上《真3》也是无可指摘。这次的系统最大的特色就是简练，和时下RPG系统越来越繁琐的趋向可说是背道而驰，省去了一切繁琐的部分，只留下最最基本的东西。



比如技能只能拥有8个，玩家必须在取舍和精简中选择出自己今后的发展方向，不会像其他RPG那样，后期打开技能魔法菜单出来一长串列表，真正常用到的没几个。

改变了系列一直以来的主观视点，换为了现今常见的背后追尾视点。这个改进使得大量玩主观视点会头晕的玩家不再头疼。系列独有特色——恶魔交涉系统和合体系统乃至能力的继承也做了大幅度的简化。玩家再也不必去理解复杂繁琐的各类法则，只要按照“1＋1＝2”(LV1+LV1=LV2)的原则来操作就可以很简单地培养出强力的队伍。固有特色之一，战斗队伍的前列后列的概念也取消了，完全变为了典型的大众式RPG的排列方法。为了使这个系列相对另类的系统能够为玩家所接受，可以说是简化到了极致。

界面也很友好，大量的汉字解说使得我有位朋友感慨“不可能不会玩这个游戏，除非你不懂中文。”

此外最出色的是战斗的节奏控制。既保持了画面的华丽同时速度又异常快捷，从读盘时间到战斗速度都是目前PS2的RPG里最快的。通常RPG都需要投入几十甚至上百的时间，而其中大部分时间是在战斗，这样爽快的战斗节奏使玩家不会觉得烦躁，更不会有单调作业的感觉。

再来，剧情也要出色是吧。

这点上《真3》尽管不能得到满分，但也和以前历代“《女神》系列”一样，营造出了自己独有的气氛和剧情特色。

光是在现实味这一点上，敢于采用东京实景实名的《女神转生》就已经和由剑与魔法、龙与精灵、勇者与怪兽等架空因素构成的时下众多的RPG作出了区别。

剧情将几个不同性格的角色置于蛮荒的世界，描写人性在极端环境下的扭曲。尤为出色的是塑造了一个类似漂流时期的犹太民族那样的弱势群体。这个群体在强势集团的压迫和夹缝中艰难生存流离失所。但是始终没有放弃过对幸福生活的渴望。被置于孤独的强者位置的主人公和这些团结互助的弱者们形成了深刻的对比。即使是蝼蚁般微不足道的生命，想活下去的愿望也不会输给任何人——这段剧情将这种感觉深刻地表达了出来。这样的剧本，说是不好，恐怕也说不过去。

最后，还得要有好的评分。这点上《真3》也完全合格——35分，白金殿堂。

逐条分析下来，画面、系统、剧情、评分。按理说，这些项目上都有不俗表现的《真3》，应该具备了卖钱的各项条件才对。然而事实则是连既定的35万目标也未能达到。国内也是玩者寥寥，各大游戏论坛能看见任何游戏的讨论帖子，惟有《真3》的讨论帖子无人问津。

那么，到底是哪里出了问题呢？除开日本经济不景气，2、3月大作太多以外(虽然即使是硬对硬的实力比拼《真3》也不会输给任何一个大作)，还有些什么原因呢？

对比一下时下销量红火的游戏，再来假设从一个从未接触过“《女神》系列”的玩家的角度来看看《真3》，会是怎样的结果。

首先是画面。虽然画面做得非常漂亮，但是系列画师金子一马的风格并不符合大多数人的口味。多数玩家需要的是常见的日式动漫风格那种画风——看看最流行的动漫就可以知道，首先人物年龄要小。以不超过14岁为佳。然后是眼睛，一定要大，要像宝石那样能够折射光线，和脸部的比例最好在1：2左右。男孩子一定要够酷，女孩子一定要漂亮得百里挑一并且外加似水柔情，美女的数目多多益善，没人会不喜欢看美女。并且，不管性格看起来多么坚强多么自主的女孩子，最后一定得要依偎在男主人公怀里——因为读者辛辛苦苦打了那么久，等的就是这一刻。

这些特征，《真3》里有么？没有。所以活该不为多数人接受。国内某大型网站放出《真3》的壁纸时候，都会用上“怪奇魅影、诡异壁纸”来作为说明文字。已经可见“《女神》系列”的画风在国内大多数人眼里的感觉。

再来分析系统。《真3》的系统的确是已经简化得不能再简化了。应该说任何人只要会玩RPG的就会玩才对。然而犯了个最大的错误，那就是——依然坚持自己独创的系统，没有向标准的RPG模式看齐。对于大多数玩家来说，RPG的过程就是：招收同伴→练级打BOSS→看剧情→练级打BOSS→看剧情……只有这样模式的才叫做RPG。出现了与之不符合的概念是难以理解的事。什么“恶魔对话”、“仲魔”、“合体”……听不懂，也玩不懂。大多数玩家就是这样被几个系统上独创的名词给吓跑了。

记得有位玩家的朋友就对于他玩《真3》表示如下愤慨：到了一个新的地方，不去发展剧情，尽在原地打转搞什么收仲魔、合体的玩意儿。根本是在浪费时间嘛！

为什么ATLUS不学乖点儿，学学人家大宇，把“仲魔”叫做“收妖”，把“恶魔合体”叫做“炼妖壶”呢？那样的话不仅便于玩家们的理解，还可以借《轩辕剑》的名头沾一点儿光。(虽然《女神》第一作要比《轩辕剑》早得多)。

战斗方面，尽管的确做到了界面友好、节奏快适——但是也犯了个大错：难度太大。

RPG是什么？借用有位朋友的话，“只要有耐心，用脚趾头也能通关的游戏”。多数RPG里的难度与玩家练级的耐心成反比。只要玩家愿意花时间练级，就能很顺利地玩下去。然后《真3》不行，不管玩家怎么练级，如果不去按照系统的设置充实和强化自己的队伍的话，把主人公练到LV99也一样会迅速GAME OVER。于是造成很多玩家接受不了。“《真3》很难”这顶无法摆脱的帽子也随之扣在了游戏头上。而戴有这样帽子的游戏，玩家是不会乐意购买的——今天的游戏本来就多得玩不过来，玩家就图个开心而已，干嘛要受你折磨？

再来分析剧情：

看看时下红火的RPG的剧情，共同的特征是什么？

首先，在背景上的共同特征就是——一个架空的、幻想的世界。高科技的机械装置可以和原始的刀剑铠甲放在一起，只要足够漂亮足够梦幻就行——玩家来玩游戏就是为了体验现实生活中体验不到的东西，当然希望越新鲜越好。和现实世界一样有警察局有学校有超市的游戏世界是吸引不了玩家的目光的。

《女神转生》系列”的剧情，一直都是成人式的童话，不带有任何花前月下王子公主式的浪漫天真，真实得近乎有些残酷的童话。《真3》也贯彻了这点。但也正因为这个缘故，这样的剧本面向多数是未成年人组成的玩家群体时候，得不到多少回应也是很自然的。玩家需要的是约定俗成的东西——比如，首先要有一个召之即来挥之不去的女主角陪在主人公身边。敢于不设立女主角的《真3》剧本自然不能满足这样的口味。其次，要有一个苦尽甘来的大团圆结局。让玩家在历经几十小时的辛苦以后觉得自己的辛苦还算值得。敢于打破这一点的《真3》剧本自然也不能满足这样的口味。

坚持走写实风格路线的《真3》剧本，的确只能属于叫好不叫座一类。为什么不认清形势，学学人家弄个皆大欢喜的东西呢？

最后是评分，FAMI通史上几个满分游戏都卖得不是太好，已经是个最好的注脚。

分析下来，《真3》发售一个月的27万销量，尽管才及得上《FFX－2》发售当天的一个零头，但也已经是合理的结果了——因为《FFX－2》具备上面所说所有大卖的要素，《真3》没有。

最重要的，如同可口可乐的品牌价值主要在于COCA-COLA这几个字母一样，“FF”这两个字就已经意味着销量——在疲软的日本国内市场，玩家已经没有兴趣把捏得紧巴巴的几个钱投资给自己不了解的品牌，而是觉着名牌买得安心——是的，这就是为什么一方面日本的软件市场在迅速萎缩，软件平均销量大幅度下降的同时，《FF》、《DQ》、《口袋妖怪》却依然保持着百万单位销量的根本原因。

这是“《女神转生》系列”，以及别的许许多多优秀的新生作品始终望尘莫及的品牌效应。

事隔不久就传出ATLUS被TAKARA控股，社长更换为TAKARA社长的消息。对此我只能苦笑着说是“咎由自取”——时代需要的已经不是个性而是品牌了。在这种时候逆潮流而动推出这么不像主流RPG的RPG，下场只能如此吧。

在玩过事隔一年以后推出的《真3 狂热版》以后，我更加强烈地这样感觉到——ATLUS，你实在太不像个商人了。

尽管从性质上来说，《真3 狂热版》是个翻炒作品，和其他改头换面加点儿调料就拿出来卖钱的X将传、资料片、剪辑版、特别版、国际版……等等并没有区别。但是要知道，就算是五十步和一百步的区别，毕竟还是有足足五十步。翻炒冷饭，也有炒香和炒糊的区别。

《真3 狂热版》新加的要素之多远超过同类的作品。新加内容接近旧有内容的50％，几乎可以将其看作另外一个形态的《真3》了。新加的舞台比《真3》本篇的场所更加耐玩，剧情大幅度增加，不仅补充和说明了《真3》本篇交代不足的部分，还大幅度拓宽了《真3》本篇原本狭小的世界观——玩过《狂热版》以后才会知道《真3》本篇的舞台原来只是沧海一粟。

对于作品的认真还体现在技术的追求上——原本《真3》就已经是PS2上读盘速度最快的RPG，《狂热版》在其基础上提高了30％，进入战斗读盘缩短为仅有一秒左右——这在目前的PS2RPG里已经是一个纪录了。

可能会有玩家这样认为：既然《狂热版》这么好，说明《真3》一开始就应该做成这样子。完全是ATLUS自己偷工减料造成的嘛。

这种说法，和有些“《三国无双》系列”玩家认为“《353猛将传》其实才是本来的《353》”一个意思。有一定道理，可是不完全适用于《真3》的场合。

原因很简单——《真3 狂热版》，并不仅仅只有系统是FANS向的，就连剧本也变为了FANS向——要不是这个系列的狂热玩家（也就是一直以来的老玩家）的话，是很难理解《狂热版》的剧情要表达什么的。

《真3 狂热版》，就是专门提供给狂热的老玩家的一份谢礼——这也是为什么狂热版只生产了区区3万张。这点儿利润，还不够一个厂商塞牙缝。

《真3》本篇的主题，上面已经说过了，是微观的，以描写几个在异世界漂流的人物的经历为主。

《真3》狂热版，则是宏观的，描写系列一直以来的主题——路西法与耶和华之间持续了几千年的斗争。

拿时下卖得最红火的RPG的剧情模式来对照一下即可以看出，哪一个才是相对适合大众口味的剧情——多数人，对于古书堆里刨出来的带着霉味儿的神话典故并不感兴趣。假如《真3》本篇一开始就采用《狂热版》的剧情，也许连那20来万也卖不到——当然，这只是事后诸葛亮的猜测。

话题说回国内，由于游戏传媒长期的误导，“《女神》系列”向来就背负着“另类”“晦涩”“繁琐”“阴暗”的恶名。以致于时至今日，国内最大的几家TV游戏杂志的众多编辑们，居然没有一个人对这个系列有兴趣（苦笑）。

以下是笔者与一家颇有影响力的杂志的一位编辑的问答：

Q：你是通过什么途径知道《女神转生》这个名字的？

A：杂志，应该是很久以前的《电电》。（猴注：很久以前的《电电》的话，可能就是我写的东西……这个回答说明“《女神》系列”在国内并不缺乏名气，因为很早的杂志就宣传过了。）

Q2：你个人对于这个系列的大致印象是什么。简要概括一下。

A2：系统复杂，剧情复杂，上手很难（猴注：好典型的回答！）

Q3：那么，你会这么看的原因（指上面说的“一个很难两个复杂”），是因为自己的感觉呢，还是因为杂志等传媒的影响，还是以上因素综合？

A3：杂志＋自己感觉（猴注：这里已经可以看出杂志传媒起的作用。至于这个“自己感觉”为什么很难作数，看下面……）

Q4：PS上的《罪》、《罚》玩过没有呢？（猴注：这么问是因为这两作相对来说更为大众接受一些。）

A4：1小时。

Q4：为何没继续呢？

A4：主角不说话～～我是坚持不玩主角不说话游戏主义者……

（猴注：从这点可以看出上面“一个很难两个复杂”的结论是在玩了多少时间下得出的——因为系列全作的主角都是不发一言。不是说到这个我还真没注意到，相比其他游戏主人公积极参与演出的做法，“《女神系列》”这种主人公＝玩家自身的做法的确比较不容易被接受。）

OK，杂志编辑对于这个系列的了解尚且如此，一般的广大读者就更是可想而知了。

“《女神》系列”在国内玩者寥寥，并不是缺乏名气，而是因为背负了这样“一个很难两个复杂”的恶名——尽管实际场合，笔者遇到过的凡是玩过《真3》两小时以上的人，没有不觉得好玩的（转了两个小时还找不到该去什么地方的人除外）

这似乎是“《女神》系列”无法打破的悲哀宿命。《真3》这一作，本来已经是以拓宽新玩家群为目标。结果依然为“女神转生”这个名字所累。（诸位读者中，应该有不少人，看到本文标题中有“女神转生”4个字后就立即翻页的吧…）

所以出现了专门面向老玩家的《真3 狂热版》——这说明ATLUS已经认了——《真3》这一作，依然是和过去一样，FANS向的作品。那么还不如干脆做个彻底的FANS向版本。既然抓不住新玩家，起码抚慰好老玩家。

所以在以大量捞钱为目地的翻炒行为中，《真3 狂热版》只做了区区3万份。

但是我还是要向ATLUS致敬。尽管《真3》也许会因为决策层自身的不明智成为系列最后的绝唱。但是ATLUS至少把这个梦想持续了8年而没有令人失望。

8年的时间，已经可以把儿童变为少年，少年变为成人了，何况一个游戏。当初的开发STAFF，也大多各奔东西了，除了恶魔绘师金子一马以外几乎没有留下来。当初在第一时间PLAY任天堂和超任上的女神转生的玩家，今天也该都稚气尽脱，成家立业了。这些人可能早已不再是游戏玩家，但是作为女神转生的爱好者这点并没有改变。所以在去年的TGS上，惟独ATLUS的展台前没有其他公司展台那样的喧嚣，而是一群已经不能再称为孩子的人，带着一种几乎是宗教般的虔诚，聆听同样已经不再年轻的开发人员的讲解。按理说，作为商业产品的游戏的特点就是新旧交替。老的玩家去了，新的玩家进来。但是这些初代玩家于这个游戏的执着不能不令我感动。或者说，他们所追求和等待的，仅仅只是一个电玩软件的新作吗？

也许这个话题对于时下的多数玩家来说实在是难以理解吧。大人们，其实也有自己的童话。这些人等上8年，为的就是将这个童话继续进行下去。笔者也是这些人中的一员。

但是单凭这群人是无法养活一个厂商的。《真3》在发售当日就售出10万是由于这群人的忠诚。但是随后销量就停滞不前，无情地表明了光靠执着无法推动销量。

因为太过强烈的个性，一直无法讨好绝大多数人，但是一直被一部分人深深喜爱。这大概就是一直背负着“另类游戏”这个名号的女神转生系列不变的宿命吧。原本以为随着《真3》的推出能够摆脱这样的宿命，然而事实证明我的想法是过于天真了。全文到此就应该结束了，谨以此向《真·女神转生3 夜曲》的开发人员致敬。也许今后不会有这样的机会了。

没错，对于一个开发公司来说，游戏就是赚钱的商品而已。但是对于游戏具体的开发人来说则不是。我相信在他们眼里，自己是带着某种追求去制作一部作品而不是商品，在这部作品里融入自己的人生体验，用心来完成自己的理想——我始终认为，好比电影公司拍电影的目的是为了赚钱，而拍片的导演则有自己的艺术追求一样；任何出色的游戏制作人的理想，就该是做出自己心目中完美的游戏。尽管这样的游戏也许会像《真3》，像其他很多叫好不叫座的杰作那样，在理想与现实的碰撞中头破血流。

穷人的一种活法

——谈谈日本一soft和她的《幻灵武传》

文：太阳黑子工作室 西柚

不，不要急着翻出退休已久的PS，把碟放进去试试看能不能让它给读出来。尽管出现在你眼前的画面完全和PS2的形象不搭调，但在下还要以自己的人格担保——这确实是一套如假包换的PS2游戏。而更不可思议的是，这个画面粗劣的小成本作品在现今游戏能够保本就会让制作人做梦都想偷笑的黑暗年代，却轻轻松松地以超过八成的消化率（实际销售额与出货量之比）大卖十余万套，之后还要得意洋洋地出美版。

这到底是什么游戏？这又到底是怎么回事？游戏，是小厂商日本一soft出品；名字，叫做《幻灵武传》。

至于究竟是怎么回事，就请听在下慢慢解释道来。

日本人素来提倡“和魂洋技”，游戏业界大大小小的厂商，也莫不如此。“和魂”是所有厂商的立足之本，不同的仅仅是各家的际遇差别而造成的对“洋技”使用程度上的差别而已。

日本一soft，诞生在PS的鼎盛时期。在客观上，由于“小公司靠一个大成功游戏就能一飞冲天”的时代早已一去不复返，所以尽管她的开山之作《马鲁王国的人形姬》是如何叫好又叫座，也无力顺应时代潮流，以高技术、高投入、高宣传的“大作主义”在市场上讨生活。（如果她真的这么做的话，很可能就在之后的业界衰退中关门打烊了。）

既然没有钱可以去投资“洋技”，那维有把“和魂”做到最好。这就是日本一选择的道路，也是她能够以羸弱之躯在兵荒马乱的年代独善其身的根本原因。

那么日本一的“和魂”究竟在哪里呢？在下总结出了下面两点：

剧情上，充分运用日式煽情。

可玩性上，追求以有限的技术实现无限的创意。

先说这日式煽情，想必大家对这个套路也都应该是非常熟悉了。特别是在更强调剧情的领域，比如动漫、日剧，日式煽情运用得成功与否，就直接决定了作品受欢迎的程度。最明显的例子就是当今最具人气的漫画《ONE PIECE》，轻松搞笑热血青春自不在话下，气氛的烘托，场面的渲染，矛盾冲突的堆积更是拿手好戏，再加上一点戏剧化的手法和几句魄力十足的对白。把戏就是这么简单一套，但总能变出点花样让我们激昂和感动。这就是日式煽情了。而反面的，对照性的例子，就比如一些拿来主义的片子——《少年包青天》怎么就比故事原版《金田一》差这么多呢？《我为歌狂》的狂热程度为何根本不能和它的借鉴对象《篮球飞人》相提并论呢？技术上的因素自然是有(但这个不利点完全应该被本土化抵消了)，但最主要的是，这些剧集都只拿来了表面的一些东西（犯罪手法、漫画情节），而没有把原作成功的另一个重要因素——日式煽情学到位。回到我们的主题，日本一正如她的名字，在游戏剧情方面所达到的高度确实比起那些知名大厂都是有过之而无不及，日式煽情手法被她运用到了炉火纯青的程度。大家如果亲自体会过的话，相信一定会有所感悟——甚至无论懂不懂日语都没多大的关系，因为有些东西是可以超越语言限制的。



至于可玩性方面，这次的新作《幻灵武传》就是日本一从无间断的成功纪录中的最新篇章。就像《马鲁王国》系列”的最终篇《天使的礼物》在吸收前两作的故事方面的积蓄和系统方面的尝试之后成为一套近乎完美的游戏一样，既然日本一在S·RPG上也已经有了《光之圣女传说》和《魔界战记》这两次的经验，所以到了《幻灵武传》自然更是出手不凡。本作游戏系统突破之多，游戏元素之丰富，可玩性之高，作为S·RPG在PS2平台都是无人能够企及的。要细说本文篇幅是远远不够，这里只能挑重点来谈，以让还未体验过游戏的朋友有一个基本的概念吧。

＊全移动： 就是取消传统S·RPG正方形（或者六边形）格子的设定，战场上的角色可以以自身为中心点作圆形范围行动。再辅以相应的招数、攻击范围设定，一下子就跳脱了传统S·RPG模式的束缚，让游戏可玩性得到极大拓展。

＊家园： 游戏里主角拥有一座小岛。招募的伙伴，入手的道具，都可以自由摆放在小岛的每一个角落。伙伴除了在战场上奋战之外，在小岛上也都扮演着不同的角色。商人做武器生意之余还会时不时交点税；治疗师在小岛上就是医生，每场战斗之后都可以找他回复、救人；魔法师帮忙整理技能；道具师提升武器等级；还有迷宫师、合成师、称号师……

更有趣的是，在小岛上玩家还可以操纵任意角色拿起任意武器砍杀任意同伴，并且也会取得经验值。只是这样做的后果就是导致dark值上升，引发诸如恶性称号、武器丢失、受伤等等不良事件。

＊合成： 游戏中的一切皆可以合成。武器可以和武器合成提高性能、融合技能。人物可以和人物合成，继承特技点数和技能。甚至武器还可以和人物合成……

＊环境： 游戏的主角是恶灵师，她手下的恶灵需要上场作战，就必须有凭依。战场上的一花一草、瓦罐木箱、明枪暗箭、甜瓜死鱼……都可以是凭依物（并且有不同的凭依效果），也都可以当场捡起来作为武器装备来使用。充分运用环境作战，可是成功的关键哦。

以上这些，不过是九牛一毛，沧海一粟，限于篇幅，游戏中其它有趣的东西就不一一列举了。

虽然上述的优点已经足以使《幻灵武传》让人忽略她简陋的画面，尽情投入游戏的乐趣中。然而在对这套游戏下“错过会后悔终生”这个总结评语的同时，本人作为一个忠实的日本一FANS却更多地感到一丝遗憾和忧虑。毕竟与前作《魔界战记》相比，本作的人物设定要逊色不少，剧情演出虽然大幅提高但实际效果却不尽完美，而关卡设计方面更是没有完全用足系统的优点……希望这些只是努力创新系统同时的小小疏漏，也相信日本一的下一部作品定会兼顾两者的。

常常听到前辈高人温情感怀超任时代的璀璨星光，而刚刚二十出头，同那个黄金年代只有一面之缘的在下，也总是对自己早年同PS一起度过的美好时光难以忘情。在怀旧的场合，在下也会同前辈们一起摇头叹息现在的游戏越来越难入法眼。

但，当我们说出“现在的游戏啊！”这句话时，真的必须要带上痛惜、哀怨甚至忿恨的语调和感情吗？

当然不是这样。事实是，不是游戏不“好玩”了，而是我们自己不“好玩”了。或者更准确地说，我们都长大了，而游戏这个花季情人却不如我们长得快，也渐渐无法跟上我们的脚步了。

尽管游戏她也很努力，让自己变得更漂亮、也练就了更动听的嗓音、还编出了更多更精彩的故事说给我们听，好让我们回头。但无论她怎样努力，似乎终究很难再把我们拉回她的身边了……

但世事无绝对。也总有那么一些独特的存在，即无需特别打扮，也不会任何新奇搞怪。只凭着一股清新纯美的气息，让人驻足，让人留恋。

就像日本一和她的游戏。

成功的资料片，遗憾的续作
——浅析《博德之门：暗黑同盟2》

文：太阳黑子工作室 winterfall

宏大的场景、精致的画面，丰富的系统、巧妙的关卡，爽快的操作、流畅的动作，外加趣味无限的双人配合模式，这一切ARPG的成功元素加在一起，再放到“被遗忘世界”这个成熟且极具魅力的背景下，就构成了PS2的经典大作《博德之门：暗黑联盟》。

虽然起初相当一部分《博德之门》包括“《龙与地下城》系列”的老玩家对这套几乎完全背离“正道”(指PC版的一些基础设定，比如角色创造、会话分支、多线任务以及传统的游戏规则等等)的动作版《博德之门》表示了困惑和不解，但游戏无与伦比的优秀水准终究还是征服了所有人，让《博德之门》这个伟大的游戏系列在家用机上同样取得了非凡的成就。

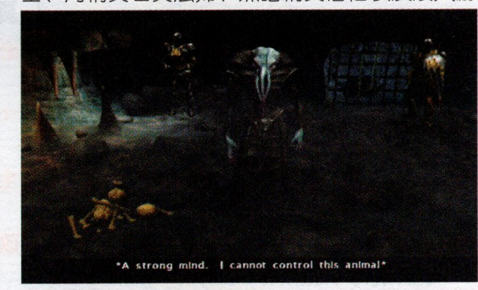
在进入正题之前，有必要先介绍一下《暗黑联盟》前后两作之间的微妙关系。我们都知道《博德之门》全系列版权属于PC平台著名RPG开发商BIOWARE，而PS2的《暗黑联盟》则是SNOW BLIND工作室向BIOWARE购买制作权后独立制作的。由于《暗黑联盟》的巨大成功，让版权的所有者BIOWARE决定撇开SNOW BLIND，亲自来进行二代的开发。这种过河拆桥的行为难免让人颇有微词，再加上前作早已奠定了如此崇高的地位，这次的《暗黑联盟Ⅱ》究竟会有如何表现，就成为了众所瞩目的焦点。

而游戏的实际表现正如之前的那场风波，给人一种说不清道不明的感觉。全新的人物、一脉相承的情节、还有改进的系统，照例说这套游戏是很不错了。毕竟起点高，如能保有水准甚至还略有进步，已经足以让人满意了。但问题是，这套游戏并不是暗黑联盟三部曲的第二部(这样的话做到现在的地步就让人没话可讲了)，而是——《博德之门》版权所有者BIOWARE开发的《暗黑联盟》“二代”，既然BIOWARE本身对博德之门系列拥有更大的发言权、还吸收了之前SNOW BLIND的成功经验，那我们的期待自然应该水涨船高。

可游戏并没有满足我们这样的期待。

前作故事讲到玩家操作的冒险者打败最终BOSS后被传送到了一个未知的地点，然后又开始了新的历程——“不过，那就是另一个故事了”。虽然被一致评价为“戛然而止”、“不够过瘾”，但其实历经千辛万苦的玩家看到这样的结局，在意犹未尽之余，更会感到一种极度疲惫后的轻松与愉悦。至于那“另一个故事”，就留给我们自己去发挥，去创造，去想象好了。而《暗黑联盟Ⅱ》第一个失败之处就在于它偏偏要去狗尾续貂这“另一个故事”，开场就是一段CG动画，交待前作的最终BOSS背后还有一个更大的阴谋团伙，前作的三个主人公被真正的幕后黑手捕获，然后新的英雄登场继续他们未完成的使命……很俗是不是？嗯，比本文糟糕透顶的标题还要俗上一百倍的剧情，就是《暗黑联盟Ⅱ》的主线故事了。

新英雄是这样五个人：人类狂战士、人类女骑士、月精灵亡灵法师、黑暗精灵僧侣以及矮人游侠。或许是前作三个英雄过于正统（人类弓箭手、精灵魔法师、矮人战士），《暗黑联盟Ⅱ》的制作者突发奇想，弄了五个不伦不类的角色供玩家选择。如果说黑暗精灵这种诡秘种族去混肉搏战僧侣还能用“都以敏捷为主”来解释的话，那体质高而著称的矮人却偏偏硬充技巧战的游侠就让人百思不得其解了；想要规规矩矩做骑士了，却只能用个虎背熊腰的悍妇；狂战士超酷绝伦，但也只是看上去很美罢了；而向来标榜另类的亡灵法师，则居然成为最正常的存在……且不论隐藏人物是否三头六臂威风八面，就这正常可选的五位角色，真的实在很难让人满意。《博德之门》背景设定浩瀚如海，种族职业也是千姿百态，要从中选出如此糟糕的组合，也实在很需要一番苦心呢，呵呵。说正经的，《暗黑联盟Ⅱ》玩起来感觉别扭最主要的原因，恐怕还是由于没有了弓箭手和魔法师的缘故吧。



至于操作和画面就几乎原封不动。尽管说作为一款使用dual shock2的PS2游戏，前作已经在这两方面达到了尽善尽美的程度。但《暗黑联盟Ⅱ》画面引擎毫无改进却在大场景处理时出现拖慢、卡壳；而操作则是在继承“绕圈必胜法”等缺憾的同时丢掉了“连击”等优点。这些不进反退的尴尬真是让人恨不得狠狠打上制作组几板子才好。

写到这里，必须澄清一点，以上的批判，当然不能完全算是客观公正的游戏评价，而是更多的掺杂了一些（《暗黑联盟》狂热爱好者的）个人感情在里头，很有那么点恨铁不成钢的哀怨。而事实上《暗黑联盟Ⅱ》不仅是继承了前作优点的一套非常优秀的游戏，而且在可玩性方面也有不少独到之处。毫无疑问，它足以顺利接班成为PS2平台A·RPG包括双人合作攻关游戏新的第一选择。

《暗黑联盟Ⅱ》最大的亮点当属关卡设计。相对前作“从头杀到尾”乏善可陈的关卡设计，本作恰当地加入了一些动作冒险游戏的元素，包括解谜、逃生以及机关陷阱等等，无论是氛围也好，实际玩起来的乐趣也好，都相当不错。从模仿《生化危机》的洋馆、丧尸、猎犬场景，到熊熊燃烧的大火中救人、逃命，再到虚无飘渺看不见出路的云端，所有制作人员总计投入十万小时之多的《暗黑联盟Ⅱ》，确实让玩家得到了凌驾前作之上的美妙体验。

操作方面虽然没有像大家期待的那样参考一些动作游戏的设计，把跑、跳、连打、绝招整合成一个流畅有序的系统，但也很用心地去反思了前作操作上的问题并加以修正。其中魔法快捷键和弓箭瞄准的引入尤为体贴，相信所有前作的法师和弓箭手玩家一定会倍感温暖。而取消箭支数量的限定、加入二刀流、装备细分为远中近三种并可方便切换，也都是很不错的改进。

至于发售前炒得火热的“装备打造”系统也确实颇有意思，虽然把宝石安到武器防具的设计已经并不新鲜，从经典的《Diablo2》到在某种意义上同样经典的网络游戏《奇迹》中都曾成功使用过，不过《暗黑联盟Ⅱ》中提供的多元化改造方案还是能让玩家体会比前作更棒的装备调配的乐趣。只可惜装备打造的费用和自由度方面尚有欠缺，只能希望以后的续作中能有继续发掘吧。

总而言之，尽管《暗黑联盟Ⅱ》没有成为梦想中那个自由创建人物、大量分支剧情、动作游戏化操作、画面突破PS2机能极限的怪兽游戏，但作为一个单纯的延续故事，它拥有从小处到大处全面的调整改进和充分满足FANS的全新人物和关卡，外加上本已无比雄厚的基础，把这个游戏评价为“不容错过”应该是无可争议的。说到底，《暗黑联盟Ⅱ》惟一的错误仅仅在于它的标题上那个大到有点耀眼的罗马数字“Ⅱ”而已。

然而在这个续作普遍难以维持水准的年代，能够造就一套成功的资料片，已经足够了不起了，不是吗？



秘技Cool

秘技COOL火热登场！由于时间的缘故，所以本期以金手指内容为主，如果玩家在攻关过程中发现了什么秘密或掌握了什么独门兵法的话，一定不要忘了拿出来和大家分享哦。（注：有稿费）

通信地址：深圳市竹子林40－023信箱

邮编：518040

EMAIL：ddps@vip.163.com

博德之门 暗黑联盟2

快速升级

在游戏中同时按住L1＋R1＋○＋□＋△＋×键不放，然后再按L2键，玩家所操纵的角色便会马上升到第10级，并且同时获得50000G及45个技能点数。想多次使用的话只须使用S／L大法便可以了。不过如果角色升到10级以上时就不要再用此技能了，不然的话角色便会立即倒回到10级。

特别选单

在游戏中同时按住L1＋R1＋○＋□＋△＋×键不放，然后按START键就会出现特别选单。其中LEVEL WARP可以进行选关，而将invuinerabilty设置为ON的话角色便会无敌（不过掉入深渊后因无法死亡会卡住）

隐藏人物

以任何难度通关一次后便会出现Extreme难度，而且可以选择“被遗忘的国度”中的人气角色——双刀游侠崔斯特进行游戏。使用崔斯特在Extreme难度下通关后出现另一个隐藏人物阿特米斯。

战国无双

必须码

※EC878530 14447958

全道具

3CDAFB61 1456E70C

4CDAFB5E 1456B00C

3CDAFB64 1456E7CC

全能力上升道具补正＋50

1CDAF888 2624F5D7

1CDAF88C 2624F5D7

1CDAF890 2624F5D7

3CDAF894 1456E7D7

全部CG及SOUND

1CDAFB44 15DFB00C

1CDAFB48 61DFB00C

1CDAFB4C 61DFB00C

1CDAFB50 21DFB00C

※声音模式在环境设定里

武勋MAX

1CBD2E8C 2053E7A7

※获得武勋道具时才会生效。

技能点9999

1CC02AE0 2855089C

主持人：夜火

1CC02AE4 B215E719

※技能习得时才会生效。

体力不减（1P & 2P共用）

1C84C378 1656F7BA

1C84C37C 10581548

1C84C380 8813E595

无双槽时间控制

1C836758 2053E7D3

1C83675C 8873565D

1C836768 247307A5

1C83676C xx76E7A3

xx=

04：只有按住○键时才能维持最大值

08：经常保持最大值＆按住○键时便会减少

制限时间控制

0CA41270 1456EBA7

1C8FA304 1456E7A5

0CA41270 1456EBA1

1C8FA304 3873E7A6

0CA41270 1456E7A4

1CC8F460 1456E7A5

※L1 ＋ L3 ＝时间停止

L1 ＋ R3 ＝通常动作

幻灵武传

必须码

EC878530 14450E04

游戏开始时就有大量金钱

9C82BD04 1434D7AE

出现DEBUG模式

9C82B0EC 05C1E7A1

不增加DARK值

9C8437B8 3894E7A5

DARK值最大

9C8437D8 0836E7A6

Remove初始值为100

9C843160 3854E781

按三角键便会全员回复

9CB77724 14D6D7BC

可以在商人处买到所有东西

9C898800 14B6D7BC

进入改造屋后道具玛娜值增到最大

9C8A75B8 2054E72D

9C8A75BC 2894598C

9C8A75C0 B254E731

武器等级最大9999

9C8A7550 3858089C

9C8A7554 BA58E537

创造角色后角色状态MAX

9CB7ACB8 2048E72D

9CB7ACBC 2A08598C

SPD除外

金钱最多

1CB2F668 D264500C

1CB2F66C 1456DEAD

武器可上升到9999级

9C8A7550 3858089C

9C8A7554 BA58E537

合成时继承全部技能

1CB72C28 1456E7A5

1CB72C68 0456E7A2

真·女神转生3 夜曲 狂热版

必须码

EC8782E0 143252CC

マッカ入手后即为最多

1CB3B5E0 B019DD61

全道具

1CB3B728 2859E787

改变经验值获得倍率

1CB118C4 145ADxxx

xxx=

765:x2

725:x4

7E5:x8

6A5:x16

665:x32

625:x64

6E5:x128

5A5:x256

エンカウント制御

1CBF3FAC 2055E76E

1CBF3FB0 8435975D

1CBF3FC4 1C34E7A7

※R2 ＋移动键

风云新撰组

必须码

EC8783CC 1456E79B

体力

1C820E5C 2C75E7A5

1C820E64 38530849

腕力

1C820EDC 2C75E7A5

1C820EE4 38530849

俊敏

1C82115C 2C75E7A5

1C821164 38530849

※上述三项数值如果不推动情节发展的话，是不会上升的。最大上升到996。

信赖999

1C821118 2C75E7A5

名声999

1C82105C 2C75E7A5

撷梦园

《骑龙者》剧情小说

谨以此文献给所有喜爱或讨厌《骑龙者》的朋友

文：范志毅.

"爱　赤血　毒　永远　复仇　两个　牺牲
妈妈　彼岸　绯色　祈祷　异端
地狱　孤独　满布乌云的天空　疯狂　女神
世界　天使　扉塔　我们"

The unsuppressed soul
invites unrestrained bleeding.
骚动的灵魂招来鲜血

Angels consume
the blood and guide the burning feast.
天使们吞噬血液，诱导着发火之皿

Generals idly cough
beneath a crimson sky.
乌云密布的天空下传来武将们静静的干咳之声

Four shrines:
severed by the tears of a goddess
and harbingers of mother angel.
在4座神殿供上女神之泪，母天使便会降临

The dragon plummets
from the tower of red thunder
and where it falls no one has seen.
无人知晓从红雷之塔落下的龙将坠向何方

很久很久以前……那龙还在空中飞翔的时代。

在地上的两大势力"联合军"和"帝国军"正在为了争夺能调和这个世界的女神而不断争斗着。而突然间，"帝国军"不知为何在短时间内获得了可怕的力量，继而袭击了"联合军"藏匿女神的城堡。

这调和开始崩坏的世界、其命运完全托付在了一个男人的身上。

第一章 源流

一桌、一椅、一本……

少女十指交叉地祈祷着。突然，一阵风吹起了书





页，少女如同惊觉般地站起……

"来了。"湛蓝的瞳孔凝望着窗外那片昏黄的天空……

一只巨大的"飞鸟"在空中盘旋，俯视之下，却是如同地狱的修罗场。

砍！劈！刺！格挡！震碎！力压！

佣兵模样的男子用手中的长剑结果着一个又一个帝国军士兵的生命。

"呃啊……！"

一道可怖的伤痕出现在这准备将剑拔出对方身体的男子背后，不过造成这道伤痕的元凶瞬间也失去了再次挥剑的气力。

他回头遥望城头，看到的却是帝国军的兵长！联合军的旗帜在烈火中化为飞灰，男子的胸口猛然一紧！

"芙丽叶……！"

顾不得背上传来的剧痛，佣兵男子急忙仗剑向城堡冲去……

"凯姆大人！帝国军强大得简直异乎寻常！我们……！"

"凯姆大人！城门已经被攻陷了！请快些！"

"不要怕！冲啊！

"帝国军的杂碎们，全部都去死！"

"凯姆大人！帝国军已经突入城内了！这样下去的话，您的妹妹……不，女神芙丽叶就会……！"

"帝国军竟然在城内把龙……真是太可怕了……"

劈开血路，映入这位佣兵男子，女神芙丽叶兄长——凯姆眼帘的，竟是一条浑身浴血，被锁链和兵器牢牢钉在地上的龙！

"龙……！"

凯姆拖着长剑，缓步靠近；脑中浮现的，却是父母被黑龙惨杀的场面……激动与仇恨让他的双眼血红，手中的长剑也渐渐举起……

"想杀便杀……"

龙的思想传到了凯姆的脑海，就像它原本就在那里一样。

"不过……即使夺去了我的生命也别想玷污我的灵魂。"

"……你还有活下去的意志吗？"凯姆突然发问。

"……什么？"

"没有其他办法了，结成契约吧！"

"哼！你有那个资格吗？"

"没有什么资格！我只不过想继续活下去！要恨我的话就尽管恨！就算这样我也要活下去！回答我！是契约？还是死！？"凯姆用尽全力地喊着，双唇已经由于失血而变得惨白……

前后方同时传来了铠甲摩擦发出的声音，凯姆用最后的力量举起了剑……

"这边正在谈很重要的事情，杂鱼全部闪边！"

转眼间，地上又徒然增加了数十具尸体；而凯姆也成了血人……

"活下来了吗……好运的家伙呢。如果是你的话……"

"我……就算和父母的仇敌结下契约……也在所不惜！"凯姆放下了剑，来到了龙的身边。

"……来吧……回答我……"

"是契约……还是死吗？……对你那想要活下去的意志起誓吧。"

"那么……"

"好吧……契约吧！"

高傲的龙同意了，凯姆把手按向了胸膛，忍受着极大的痛苦，掏出了"心脏"——生的灵魂。而红龙，也同样把自己的生魂递到了嘴边……

一人一龙被绚丽的光华所包围，从此刻起，他们将分享彼此的力量、生命，所有的一切……

奇迹般地，凯姆伤痕累累的躯体如同脱胎换骨一般全然一新，而濒死的龙也张开了它那如同艺术品般的真红双翼。龙啸，展翅；初次让人类骑在背脊的红龙重新又飞上了天空……

龙高傲，强大，对任何事情都不屑一顾。但是像帝国军这样如同飞蛾扑火一般的前赴后继也让它感到有些诧异。

骑着红龙回到战场的凯姆振奋了联合军的士气，但帝国军那种近乎病态的团结力和丝毫不畏死亡的样子很快就把这小小的士气扑灭得干干净净……

"凯姆大人！城堡已经快被帝国军完全包围了！请快些！"

"该死……怎么杀也杀不完啊！"

"凯姆大人！凯姆大人？请回答我啊！"

最终，联合军还是抵挡不住帝国军那如潮水般的攻势，内城失守了……



“……”

跳下龙背的凯姆，这才发觉自己已经发不出任何声音……

“失去声音了吗……不过正所谓‘祸从口出’。作为契约的代价来说已经是很不错的了。”

垂着头的凯姆，似乎要接受这一事实还有些困难……

“不要多想了。我会成为你的声音。想一个人前往城内吗？嗯。那么我就在这里等你。”

凯姆举剑指向红龙，而心中所想红龙却是一清二楚……

“哼……你死的话我很快就会知道。因为那时我的生命也会走到尽头……”

知晓这件事后，凯姆便只身进入了城内。

“支持着他活下去的只有仇恨而已啊……”龙也不禁叹道。

冲、往上冲！虽然有着尤巴鲁特的护卫，但帝国军的力量实在是异乎寻常；而且从那些部队长口中发出的声音更是如同齿轮绞过一般……

“上、上面、上面……女神在…

“我们的誓言，世界的誓言……”

与此同时，女神的房间。

“芙丽叶！”尤巴鲁特的愚蠢行动使得女神陷入了危险的境地——他竟然将举在手中的敌人丢到了芙丽叶身边……门外喊杀声突然响起，慌乱中的尤巴鲁特喊出了一个人的名字：

“凯姆！”

几乎就在声音刚落的时候，突破敌人防卫的凯姆就冲进了门……

一颗头颅飞起，一幕血雾喷出，还有一具被戳得稀烂的尸体。不过，这一切的始作俑者却丝毫没有停止的意思，依然机械地用剑插拔出鲜血和肉片……

“凯姆！够了！已经死了……”在尤巴鲁特的提醒下，凯姆这才停止了自己的机械动作……

“还是和以前一样冲动啊。但是……被你救了噢。又一次被你救了。”

凯姆转过身，努力地想表达什么……

“凯姆？你……不能说话了吗？”尤巴鲁特问到。但当他看到凯姆舌头上的封印时，就一切都明白了。

“我……想把芙丽叶带到精灵之村去。那里是永世中立的村子，就算是帝国军也不会那么简单就出手的吧。虽然带着女神要顾及到很多事情……不过在这种乱世也是没办法的吧？虽然现在芙丽叶是保护世界封印的女神，不过本来却是我的未婚妻啊！我不想让她死！凯姆，交给我吧，在她身为女神之前，芙丽叶不是你最重要的妹妹吗？”

凯姆沉思了良久后，缓缓点了点头。

“那么！就让我献上祝杯……”

尤巴鲁特拿出了竖琴，而凯姆和芙莉叶也露出了微笑……

“虽然是一直唱的那首歌……”

乐声响起，随之传来的是尤巴鲁特那美妙的歌声。凯姆和芙丽叶并肩站着，在这血色黄昏中享受着最后一份和谐与宁静……

第二章 交错

营地，凯姆的连队只剩下寥寥十数人，而龙则通过“声音”得知了一个非常不好的消息。

“精灵之村遭到了袭击。大概……已经被全灭了。”

“什么？”

“从‘声音’感觉到了……我们是……”

“不可能！虽然不知道契约者的力量还是什么东西……不亲眼看到我是不会相信的！出发！出发！向精灵之村前进！”尤巴鲁特不愿相信自己惟一的希望也已毁灭，而女神现在的状况也实在需要好好休息一下。

上空的魔兽和帝国舰船无不证明红龙所言非虚，而帝国连这永世中立的精灵之村也敢毫无顾忌地攻击，那是否说明世界的秩序已荡然无存？

随着凯姆部队的挺进，看到的却是越来越多的帝国军部队。而尤巴鲁特所寄望的精灵之村，也如同红龙所言，只剩下断垣残壁和残缺不全的妖精尸体……

“地狱……这是地狱啊……”尤巴鲁特抱着头，呆滞地看着眼前的景象，随即跪了下来……

“神官长威尔德雷传来了‘声音’。”红龙的话打破了眼前这种气氛，

“‘声音’？神官长也是契约者吗？”尤巴鲁特站了起来，似乎看到了一线希望。

“嗯，虽然他的龙已经被石化了……”

“他现在在哪儿？”芙丽叶也开了口。

“神殿巡查中的关系现正身处沙漠……对现在的非常事态非常担心，决定保护女神。还是赶快过去比较好。”红龙答道。

“……对不起，芙丽叶，光靠我果然是……保护不了你的。”尤巴鲁特背过身去，头深深低下。

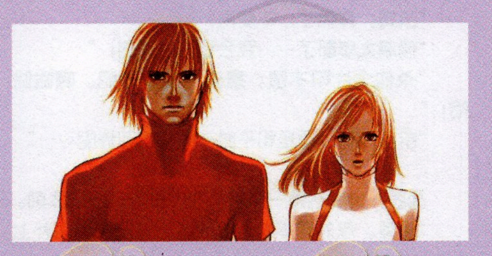
“你的歌声就能治愈我的伤痛。”

“歌算什么！……我……想要力量……”

“我们还想在这里多调查一下然后再赶去。……芙丽叶就交给你了，小心点。”这，是凯姆通过红龙所说的话。

就这样，两队人马分道扬镳了。

村庄深处，残骸的正中。一个帝国士兵的尸体，一



地不明其意的血文字：

“不许谈论天使。不许描绘天使。不许书写天使。不许雕刻天使。不许歌唱天使。不许直呼天使之名。”

“这是什么？”连红龙也觉得有些莫名其妙……

“在这附近的溪谷中……有着名为“天使教会”的宫殿，大家都被抓到那里去了……”

奄奄一息的精灵说出了最后一句话后便停止了呼吸，凯姆决定前往那个所谓“天使教会”的宫殿。

妖精，封印神殿的看守者。他们没事的话就好了。

精灵溪谷中，所谓的宫殿不过是一片废墟，但周围大量的帝国兵却证实了这确实是帝国军一个重要的据点……“天使教会”，这个越来越多次出现的名字到底和帝国有着什么样的联系？

妖精们已被带到了别处，而神官长威尔德雷的“声音”也突然切断。正当凯姆准备赶往沙漠的时候，一个受了伤的妖精爬了过来………

“请救救我们！我们的村子被帝国军……”

“你是从哪里来的？”

“前面的妖精之谷……请……啊！”

凯姆出人意料地上前一脚踢开了这名前来求救的妖精，独自往他所指的方向走去。

“你为了救人？还是为了杀人而去呢？”龙问道……



同时刻，妖精之谷深处。

火，冲天的火。小木屋熊熊燃烧着，将跪在不远处的一个金发男子的脸照得通红……

“劳姆、利贝萨尔、鲁基弗克，原谅我这个可耻的哥哥吧。”三个少年的尸体躺在屋前，浑身插满了黑木做的箭支……

举刀，反转，对准脖子，刺……

“哐当。”

匕首掉在了地上，男子最终还是没有结果自己生命的勇气……

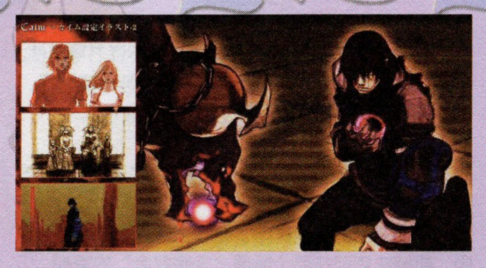
光？绿色的光……妖精发出的耀眼绿光让男子抬手遮住了自己的眼睛……

“……我是个污秽的人。连弟弟们被杀害，家被烧毁也不知道，在后面的森林里……”

“嗯？喂喂，那怎么了？这又怎么了？那个吗？那个吗？你抛弃了自己的弟弟吗？噢，可怜的弟弟们啊。啊哈哈哈哈哈！真是坏心眼！越来越好玩了！一等奖！哎呀！这被弄得可真厉害。喂喂，看啊。看啊。这可怜的眼神！临死前看到的是什么东西呢？”妖精大笑着，口吐恶言的他脸上却是一片纯真。

“不想看……别让我看！”男子已经接近崩溃边缘……

“啊哈哈哈哈哈哈！感到很恶心吧？人类就是不行啊。完全不行！又脏又臭，……死了怎么样？死了



怎么样？对～了，死吧！把小命交出来吧！不行不行不行不行。决定！真差劲。决定吧！”

“……我…”

“啊哈哈哈哈！很害怕吧？去死吧！不过其实你还是不想死吧！？哇哈！不是吧！真的假的？快去死吧！………等等？这·样·的·话！不如试试看‘契约’怎么样？怎么样？啊？不懂吗？喂喂！你的脑袋只是个装饰品而已吗？啊哈！从今晚后都和你合作哦。一辈子都不分开哦。啊哈哈哈哈哈！去掉！开玩笑开玩笑，拜～托～了，请～和我结定‘契约’吧！”

…………

同一时刻，妖精之谷。

当凯姆在大开杀戒之时，红龙却听到了契约者的“声音”……

“等等！听我说！那些人已经没有战斗的意志了！”这“声音”的来源，正是那燃烧着的林间小屋。在那里，两位契约者相遇了。

“这位是联合军的士兵先生吧？从落剑的声音可以分辨得出来。初次见面。我叫雷奥纳鲁。……嗯，我的眼睛看不见。对，和你一样那是契约的代价。”

“光明比起黑暗更无希望……看不见人类愚蠢的结果该算是幸运吧。不过……看不见，却能感觉得到。”语毕，雷奥纳鲁竟然竟然跪下开始祭拜那些帝国军士兵的尸体……

“……死者已与土块无异，是应该被哀悼的存在。”

凯姆对这种行为似乎很恼火，站在了雷奥纳鲁的面前直盯着他，并把现在的情况通过声音传达到了对方的脑中。

“明白了，我会跟随你的。凯姆，尸体就这样放着赶快前往沙漠吧。”虽然这样说着，但临走前雷奥纳鲁还是对着尸体跪了下去。

“我愿相信……无论是谁……都有被宽恕的权利……”

半路上，雷奥纳鲁突然停下了脚步，他似乎看见了什么……

“……看见了，森林……在燃烧。”

“在看哪儿？”“凯姆”问道。

“这是……被封印的森林？那里正遭到帝国军的攻击。怎么办？”

听到在那里有帝国军出现，凯姆立即决定前往。不过，目的却决不是为了拯救在那儿的无辜百姓。

雷奥纳鲁之饥

未曾有人靠近过的封印之森如今也被帝国军所玷污，空中飞舞的怪物，林中放火肆意伐木的帝国军，以及刚刚进驻的少年兵部队。

“呜哇！我的森林正在燃烧啊。肯定是被无聊的人类闯进来了。”聒噪的精灵又开始了。

“在别人的土地上乱来，真是讨厌的家伙啊！再加上这种味道！好臭，好臭！”

“不好，得快去救人。”雷奥纳鲁似乎感觉到了什么。

“呦呦，说你呢，树荫下也要好好地找哦。说不定有好运的家伙还活着呢！嗯嘿嘿嘿嘿！”

“这个、那个、哪个？……呜哈！哦，树荫啊！里面！好好看看哦，雷奥纳鲁先生！”

不知为何，雷奥纳鲁突然跪了下来，身体瑟瑟发抖。

“闻到奇怪的臭味了呢。怎么样？没发觉吗？没发觉吗？不危险吗？啊哈！哦？害怕得发抖吗？还是……啊哈哈哈哈！”

突然，妖精似乎发现了什么，催促雷奥纳鲁站了起来：

“这边！这边！在这里啦！”

果然，前方发现了帝国的兵队屯驻地。所不同的是，这里只有还都是少年的新兵部队……

“全是新兵的部队吗……”

“没错没错！全都是乳臭未干的小崽子呢！”

“既然是屯驻地的话，那么关押着俘虏也说不定……”被妖精说得尴尬异常的雷奥纳鲁，终于找到了突破口。

一样的冷酷，一样的血肉横飞。只要是帝国兵，就不会有任何类似“手下留情”之类的辞藻出现在凯姆的脑海。

“他们还都是孩子……只要好好说的话，一定……”

“哇哈！只有有那么一点点可爱你就马上不行了呢！”

“屯驻地的新兵部队……凯姆！尽量不要做无益的杀生！”

“士兵就是士兵！没有什么不一样！”



“对着无力的他们……做到这种地步有什么必要？”

“救命……啊！”

“救命啊！谁来救救我！我什么坏事也没干啊！”

“啊！”

“妈妈……我还不想死啊……”

“凯姆！拜托了！不要再……”

“偷袭太卑鄙了……我会让你后悔的！”

“杀他个片甲不留！意外地很无情呢。啊哈哈哈！”

“凯姆啊……还是和平时一样毫不留情呢……”

战后，雷奥纳鲁一个人跪在了少年兵的尸体前。

“喂喂。想对尸体做什么？哇哈！难道要再补上一刀？”

“只是想要超度而已！”

“诶嘿嘿嘿……现在是那么悠闲的时候吗？没听见吗？呦！呦！”

已经不想理睬妖精的雷奥纳鲁，突然看到边上的一个少年兵的尸体动了一下……

“救……救我。我……好怕……”

“没事了。已经没事了……”雷奥纳鲁赶忙过去抱住了少年兵。

“啊呀？啊呀呀呀呀？同情他了吗？是敌人哦？现在不是啰嗦的时候啦！喂！”

“和我的弟弟……很像。声音……”

“你在干什么！”凯姆和龙也发现了抱住敌兵的雷奥纳鲁。

“这不过就是个孩子而已啊！”

“蠢货！”异变突生！被雷奥纳鲁抱在怀中的少年兵，脸孔徒然溃烂，更召出了幽魂！凯姆见状立即一剑劈下……

“哎嘿嘿嘿嘿！蠢～货，蠢～货。杰作！一等奖！”在妖精的谩骂声中……雷奥纳鲁彻底后悔了……

此时，在封印之森的最深处，妖精长老出现了，而他也不小心透露出女神芙丽叶和神官长在沙漠身处危险境地的消息……

第三章 邂逅

心急如焚的凯姆来到了约定的地点，但是所看到的除了士兵外就只有芙丽叶一个人。

“哥哥！幸好你没事……”芙丽叶一见凯姆就扑了上来，而凯姆也温柔地把手放在了妹妹的头上……

“威尔德雷和尤巴鲁特呢？被抓住了吗？”

“……嗯，为了掩护我……”芙丽叶把头扭了过去。

“……俘虏收容所一定就在附近。把那里摧毁应该是最可靠的救助方法了吧。”

“我的话没关系……好歹也是女神。哥哥，快点把尤巴鲁特和那个人救出来吧。”

看着动身前去营救两人的哥哥，女神芙丽叶开始了祈祷……

“尤巴鲁特会做那些不计报酬的努力吗……爱什么的独角戏玩得太过火了。”

“妹妹的纯洁你是怎么想的？虽说是女神但还是女人哦？”

“你们这三个人……是不是有点太过习惯违背真实了？”

“你，发觉你妹妹的心意了吗？和女神之血相通的那份思念……”

红龙和凯姆不停地交谈着，但凯姆的回答却只有红龙才能知道……

“……尤巴鲁特被关在了别的地方，这里只有我。”威尔德雷的“声音”这样告诉凯姆。

“啊……你就是凯姆吗？”

“威尔德雷。你知道一些事情的吧？回答我，现在到底发生了什么？”面对神官长，凯姆还是要恭敬地行礼。虽然龙不可能用什么敬语来说话就是了……

“……帝国军根本不满足于光介入国家的事情，

而是而是想要从根本的地方来创造什么的样子。”

“……世界吗？”

“嗯，据说当所有的封印都被解开的时候就会出现‘再生之卵’，那应该就是他们的目标。所以连作为最终封印的女神的生命也……”

“‘再生之卵’？……将神话歪曲成真实，人类的恶癖呢。”

“不阻止帝国军破坏圣地的行动吗？封印被解开的话世界不可能没事……更何况只要封印被破坏一个，女神的负担就会加重一分。”

听了威尔德雷的话，凯姆只是咬牙举起了手中的剑……

“哦……怎么能……！帝国军也是父母所养，带着慈悲之心的话会更妥当…”

“和这个男人说教是白费力气。比起世界会怎样，他的脑中早已被如何复仇所填满了。”

“神啊……请祝福这些可怜的孩子们吧。”威尔德雷跪了下来祈祷着，而红龙对于他的行为则是一脸轻蔑。

“祈祷者和杀人者又有什么不同？剥去人皮的话，人类这种东西全部都是一样的愚蠢。”

凯姆一行为了守护封印而前往沙漠神殿。而尤巴鲁特则身处不知何地的帝国牢狱中，此时和他说话的，正是天使教会的……

“我……我要是拥有力量的话……”

“我要是拥有力量的话，就能守护芙丽叶了。”囚室中突然响起了第二个声音。

“谁？”

“只要保护了芙丽叶，就能让她成为我的东西了。”

“抱住她，不让给任何人。明明是我的未婚妻，明明应该只爱我一个人。”

“住口。”尤巴鲁特摇着头，闭上了双眼。

“只属于我的东西，只属于我的女人。芙丽叶……不让给任何人。芙丽叶不让给任何人。谁也不、谁也不、谁也不……就算是凯姆也一样！”

“不对！不是这样！”尤巴鲁特大吼着。

“只爱我一个人啊，芙丽叶。只看着我。只拥抱我。抱我吧。

只爱我。爱我。爱我。

原谅我吧。

深深地。深深地。深深地。

请原谅我。

只注视我。

请看看我吧。看着我……”

那个声音完全不理会尤巴鲁特的大喊，径直说道。

“……女神会死。作为封印，精神和体力无时无刻不被侵蚀着，在不久的将来一定会失去性命的吧，那就是女神的义务。”

“怎么会！”

“明明只是个女人而已。在你面前抱着孩子，幸福地微笑才适合她，明明是个普通的女人而已。”

“卸下女神这个重担的话，她就能变回普通的女人吗？”尤巴鲁特的心渐渐产生了动摇。

“至少能活得长一些。”

“我该……怎么做才好？我想要救芙丽叶啊！”尤巴鲁特不知看着哪里大喊着。

“需要力量……同龙相结合那样的强大力量……”

“……凯姆！凯姆的话！”

“凯姆真的好吗？接收芙丽叶全部的感谢和爱，真的让凯姆来就好吗？”

“……我……”尤巴鲁特犹豫了。

“明明是我的未婚妻。芙丽叶的吻明明只要给我就好。想让她注视我。想让她爱我。

如果有力量的话，我，如果有力量的话，有力量的话……”

“有力量的话……”这样呢喃着，尤巴鲁特的瞳孔渐渐变成了红色……

“沙漠，森林，海洋三个神殿还有女神。这就是我们需要保护的全部。而离这里最近的……就是沙漠神殿了！”让我们回到全力赶往沙漠神殿的凯姆一行这边。

在沙漠神殿处，帝国兵对神殿的破坏也已开始；而周围近千的士兵便是最好的证明。战斗中发现了尤巴鲁特的竖琴，但却仍全然不见其踪影。

在黑暗的亡灵以及帝国兵的冲击下，封印最终还是被破坏了。凯姆的努力全部变为了徒劳。回到营地，凯姆能带给芙丽叶的，只有尤巴鲁特的竖琴而已……而在这时，威尔德雷神官长突然听到一个微弱的“声音”，可凯姆却什么都没听到。

“是非常细小，而且有些毛病的‘声音’。听不到也不是没有道理。”



“……你们，想去找发出这个‘声音’的人吗？”龙问道。

“放着不管的话说不定会很危险。不能毫不关心的吧。”

“了解自己实力后的发言……越是拖后腿越容易被网勾到的家伙。”龙讥讽着神官长。

“……发信源，知道在哪里吗？”神官长根本无法反驳。

“沙漠中帝国军队的牢房中。”

就这样，下一个目标决定了。

数小时前，帝国军沙漠中监狱

“嗯哈哈哈哈……啊～嗯～……啊哈哈哈哈……”

监狱中，不停回荡着一个女人的喘息声和娇笑声……

“不管怎么听都有点不舒服啊……”一个矮个子狱卒对他的高个子同伴抱怨道。

“是吗？我却觉得听多了实在让人有点兴奋呢。”高个子回答道，并下流地摸了摸胯下。

“哈！你只要是女人就上的吗？竟然会对那种妖精感兴趣？不正常哎。”矮个子几乎叫了出来。

“你看过她的那种眼神的吧？就算在笑也像是已经死了的眼神……太吓人了啊！”

“……坏心眼的家伙。不过其实要是和家人一起被杀的话，说不定还能来得幸福点。”

“啊哈、嗯啊……啊哈哈哈哈哈……”笑声完全没有要停止的迹象。

“……好了好了。去让她安分点吧。”高个子提了提裤子。

“小心点哦。会被干掉的啊！”矮个子小心提醒道。

“没关系的。我不是她喜欢的那种吧？”

突然，强烈的震动传来……

“是联合军的攻击！他们……”话音未落，两人就被火焰包围了。

倒塌的监狱，熊熊的烈火……她呻吟着，遍体鳞伤……

“要想死还早了点哦。”一红一蓝，环绕的水柱与火柱出现在她的眼前，而那个声音则同时回荡她的脑海……

“找到了！‘声音’是从监狱里面传来的！快去找到发出‘声音’的人！”

数小时后，监狱外围。

“你是……契约者吗？名字是？”威尔德雷神官长正对眼前这身材修长的美丽妖精发问。

“亚莉奥修。”妖精回答道。

“哦哦……失去了子宫吗？”神官长大声说出了亚莉奥修契约的代价。

“呐？知道哪里有小孩子吗？”亚莉奥修缓步走近凯姆问道。

“不用担心，已经被优先保护起来了。”神官长答道。

“……没有吗？可惜。很可爱的说……”亚莉奥修晃着头，踱到凯姆身边，并往他的耳朵里吹着气。

“那么就大人好了！”话音未落，她突然向凯姆的脖子咬去！

“妖精！退下！”红龙命令似的大喊道。

“KU · ABIL · REVE · VORESL · VAIRREI……”威尔德雷念起了咒语，光耀的纹章让陷入狂暴的妖精平静了下来。

“总之是先把她‘锁’住了。但不知道何时会被挣脱。为了周围的人和她自己，就由我来带着她吧。”威尔德雷说道。

“……这就是人类的善良吗？”谁也不知道这是否是龙的又一次嘲讽……

回到营地，和亚莉奥修契约的水火精灵带来了不好的消息——海之神殿的封印已经快被帝国军破坏了……

亚莉奥修之奇

神圣的海之神殿，帝国军舰队，船上哭喊着的妇

孺……和在水中那些不再哭喊的妇孺。

"帝国军竟然做出这种惨无人道的事情！"

"幼儿相当于弱者的存在这种想法是相同的。但是是去保护还是丢弃，那做法就大相径庭了。"

"把绑架后已不再有用的孩子们丢掉吗……怎么会如此残忍……"

"好吃的东西在哪里？"

"不先把杂鱼全部扫清的话是救不了女人和孩子的！赶快，凯姆！"

"大部分都是妖精的孩子……亚莉奥修会如此心烦也是没办法的……"

"亚莉奥修！亚莉奥修！难道你要把孩子……"

"孩子们呢？亚莉奥修，怎么了？"雷奥纳鲁焦急无比。

"可爱的孩子们……已经没事了。放心吧。我来保护你们……可爱，可爱的……"亚莉奥修咀嚼着，吞咽着。双手温柔地捧起的，却是孩子们的内脏和肉块……鲜血渗入大海，形成了一个红色的异型圆……

"血腥味！"雷奥纳鲁虽无法视物，但敏锐的感知瞬间让他明白了发生的一切……

"为什么……亚莉奥修，你没有孩子的吗？"

"被杀了。"水和火的精灵回答。而亚莉奥修则在继续享用着她的"美食"。

"被帝国军杀了，丢掉了。就像这样，被丢到血海中了。而且今后也不会再有孩子了。因为和我们契约的时候开始'子宫'就没有了。换来的是永远的，混乱和孤独。"

"……不要阻止她，要是你不想死的话。走吧！下一个目标是神殿。"

海之神殿的封印果然如温蒂妮和萨拉曼达（水和火的精灵）所说已被毁坏。虽然到现在为止都没有听到女神的惨叫，但还是尽快回到沙漠中的女神身边为好……

第四章 背叛

低掠过的黑色巨影，以及……尤巴鲁特。

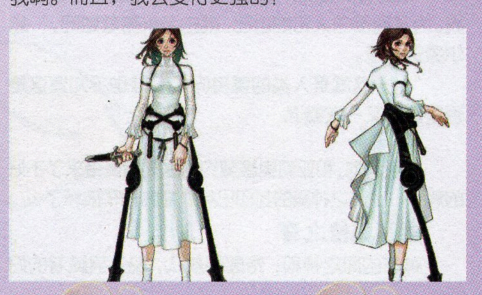
"尤巴鲁特！"第一个跑上前去的是芙丽叶。

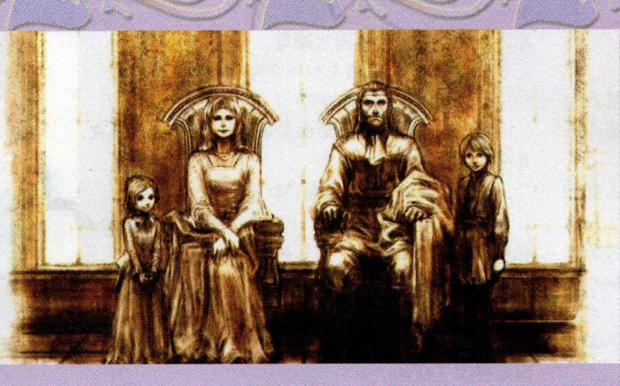
"和龙一起来……你……什么时候成了契约者了？"威尔德雷问道。

"芙丽叶……来我这边。没什么可怕的，什么都不用怕，世界一定会变好的，不用你一个人牺牲也可以。"面对变得奇怪的尤巴鲁特，感到不对劲的芙丽叶躲到了哥哥身后。而凯姆则举起了剑……

"……堕落了吗？"这是红龙的判断。

"我已经不弱了啊。凯姆！不要用那样的眼神看我啊。而且，我会变得更强的！"





"虽然失去了歌声……但是我变强了啊，所以，凯姆，放心地把芙丽叶交给我吧。"尤巴鲁特说出了来意。而凯姆的回答则是指向了他的剑。

"又是这种眼神……我一直讨厌你的这种眼神。那种轻视我，可怜我的眼神！和为了复仇而牺牲妹妹的你比起来……我要诚实的多！"

尤巴鲁特拔出了剑，红色的瞳孔紧盯凯姆；而身后的黑龙也升到了半空……

"叮！"双剑交互，火花并出。尤巴鲁特的力量竟然完全压倒了凯姆更将他击飞！

"吼！"红龙的惨叫声！黑龙的利齿深入红龙的脖颈，顿时血如泉涌。这一幕落在凯姆眼中，俨然就是当年惨剧的重现！而凶手，就是这条黑龙无疑！

复仇的怒火让凯姆忽略了尤巴鲁特，提剑直直冲向了那巨大的黑色仇敌。不过，等待他的却是数千度的龙炎……

"吼！"红龙用自己的身体挡住了黑龙的进攻，换来的却是一个巨大的焦洞……

"当！"威尔德雷神官长的咒语还未念完便被尤巴鲁特打倒在地。

"啪！"芙丽叶的耳光换来的却是尤巴鲁特的强吻……

凯姆和红龙都已无法站起。眼睁睁地看着尤巴鲁特将被击昏的芙丽叶带上黑龙……

"没有歌的世界用口来宣告！"竖琴被高高抛下，插入地面……

营地。威尔德雷自认失去了神官长的资格，因为对尤巴鲁特举起法杖的时候，他的心中只有愤怒和憎恶。

现在，只能追着尤巴鲁特前去帝国了，不过在那之前得先等红龙的伤复原。

"……杀戮这些已经没有战斗意志的亚人有什么意义！"

"能平息你心中怒火的只有杀人和战斗了吗……"

亚人部队，帝国军所集结的异种战力，它们的眼睛竟然也是红色的……

"你的父母……是被龙杀掉的吗？"凯姆竟然将这件事告诉了红龙！双亲被龙杀掉的凯姆。藐视愚蠢人类的龙。在着看似遥远的信赖之间，却似乎有什么特殊的东西将他们渐渐拉近……

从袭击村庄的欧克将军处得知了三个词"女神"，"帝国"和"要塞"。不过，"要塞"究竟是什么东西呢……？

"……没关系的。很快就好了……啊，塞雷！你可不能死哦。塞雷……我的宝宝……别忘记……我只爱你一个……"

"妈妈？妈妈？睡着了吗？爸爸一动也不动了。"女人一动不动。

"……呐，妈妈！妈妈，我来亲亲你。你起来好吗。快点。"樱色的唇落在女人冰冷的额头，但她还是一动不动。

"妈妈，不是只爱我一个人的吗？只爱我……只爱……我……"少年终于明白了过来……泪水滴在他抓着衣角的手背上，散开了……

……

凯姆来到了峡谷的深处的操石人村入口，突然，大地震动：一个高雷姆（石巨人）出现了，不过特别的是，他的手上跪着一个可爱的少年。

"这个村子已经没有人了……爸爸妈妈也没有了……"少年碧绿色的瞳孔透着纯真和淡淡的哀伤……

"高雷姆。是你把我们引到这儿来的吗？"龙问道。

"是要去天使的教会吗？带我去！我一定得去！妹妹被她们抓走了。"少年三两下跳了下来，跪在了凯姆面前。

"和这样年幼的孩子缔结契约了吗？高雷姆啊……"

"塞雷，一个人。年幼。弱小。在这里的话，危险……所以，去……"高雷姆一字一句地慢慢答道。

"我把我的'时间'给了高雷姆。因为它说这样的话就能成为我的朋友……"名叫塞雷的少年回答。

"……将时间交给高雷姆，你明白就会怎么样吗？就算周围的人全部老死，你却既不会老也不会死去，一生就这个样子啊。"

"才、才不是一个人。有高雷姆在！而且……我要成为'小小勇者'。知道这个故事吗？是妈妈告诉我的。"塞雷笑了，两手叉腰一副很自豪的样子。

"又是神话吗？……人类总是喜欢远离现实，躲进想象的空间里……实在太弱小了……"

"咕——咕咕——"高雷姆好像有点不高兴龙说塞雷的坏话。

"高雷姆也有着慈悲的心肠呢。那么，走吧……前往帝国的领土。"

就这样，凯姆的队伍又加入了第五位"契约者"……

"那里！"路上，塞雷突然拉住了凯姆的衣角，"那里！我的妹妹就是在那个山谷里不见的！"凯姆似乎不是很喜欢小孩子，扭头就想走开。

"呐，拜托了！说不定会留下玛娜的线索！"塞雷又绕到了凯姆的身前。

"天使教会……的……线索，也……"高雷姆也开口了。

"山谷很深，也是很可怕的地方。你的妹妹能一个人到那种地方去？"

"……嗯，嗯。是妈妈她……总之！是在那个山谷不见的！"

最后，没办法的凯姆还是决定答应塞雷，去那个

龙口中所言的“可怕的山谷”。

塞雷的祈祷

“塞雷，这样笑嘻嘻的话会很危险的哦”一行人来到了深红山谷，看到塞雷开心地走在最前面后，雷奥纳鲁好心提醒道。

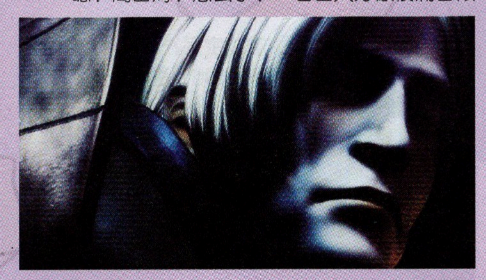
“对不起……但是我实在是很开心！大家能答应我一起来寻找妹妹的线索，真是太感谢了！”塞雷对着众人深深地鞠了一躬。

“呐呐，天真可爱的小娃娃呦！请被突变妖精吃掉吧，真的！”妖精的恶口大家早已习以为常。

“别过去！”突然，一群帝国的疯狂石巨人出现了！虽然打倒周围的付与魔术师就能让石巨人们重归大地，但是当将它们全部打倒后，塞雷的高雷姆却变得怪怪地……

“嗯嘎，塞雷，不能，死。”

“嗯？高雷姆？怎么了？”石巨人好像很痛苦似



的趴在了地上。

“是付与魔术师的咒文。肯定是躲在岩石堆后了。”龙回答了这个问题。

“塞雷！在高雷姆的边上很危险。他已经……不是以前的他了！”

“……怎么会！是我啊！是塞雷啊！高雷姆！振作些”

“嗯啊啊啊……塞雷，别过来。”高雷姆把塞雷推开……

“打我……吧。尽情地打我吧。”塞雷站起，上前一步。

“高雷姆！打我！”

“嘭！”高雷姆的拳头将塞雷瘦小的身体打至半空重重落下。

“不成不成，装朋友玩儿吗？呸呸！”妖精一付要吐出来的样子。

“塞雷！塞雷？”高雷姆不再颤抖，更是趴下护住了塞雷……

“太……好了……是平常的高雷姆，我的……朋友。”塞雷抱住了那粗大的手指。

“高雷姆恢复了吗？”雷奥纳鲁依然感到心惊肉跳。

“是刺激疗法。契约对象的身体受到伤害的话，自己的身体也会受伤。”龙回答道。

“哼，真无聊。”没能吃到“美食”的亚莉奥修不屑地说道。

消灭了所有的帝国付与魔术师后，一行人走进了山谷更深处。谁知当塞雷呼唤妹妹的时候，却突然被上空急现的格利芬抓到山谷最深部的斗技场去了……

“今天的奖品很不错呢。人类的小崽子！不过就是长不大了。”斗技场中，一个留着口水的哥布林正在对被绑在斗技场正中的塞雷品头论足。

“呜……不对……我才不是长不大。我不长大是为了等到需要的时候到来而成为必要的力量。我是‘小小的勇者大人’啊……”

“吵死了！在吹什么牛。”

“是真的！妈妈和石巨人都这样说的！”

“嗯！怎么可能有什么需要你的时候！一生都是这样只会拖别人后腿的小崽子！你也就只能当当斗技场的奖品了，说真的。”

“我才……不是什么……累赘！”

红色的巨影，持剑的佣兵……凯姆从天而降。

“你是谁！”流口水的哥布林抓出了木棒，一边的猪头人也拔出了钉头槌。

“塞雷就拜托你了。”这是雷奥纳鲁对凯姆的托付。

“……正是个好机会。试试看为了拯救而挥剑吧”龙一反常态地说出了这种话……

亚人角斗士不停地从闸门出现，凯姆虽然还是如同往常一样挥剑，斩杀；但所为的目的全是完全不同了……

“那个凯姆……竟然会为了别人挥起剑……”就连威尔德雷也吃惊不小。

当最后一个亚人斗士倒在凯姆脚下的时候，龙竟然笑了。

“怎么样？为了救人而挥剑的感触如何？”

“啊！谢谢！真的，我，已经……谢谢！”激动懊悔的塞雷再也想不出任何语言来表达他现在的感觉。

“塞雷……没事就好。”雷奥纳鲁还是那么温柔。

“对不起。我总是给大家添麻烦……”

突然，在场的契约者全都听到了一声凄厉至极的惨叫。

“……这惨叫是？”

“守门人妖精之森中……3个神殿的封印都被摧毁了。”

“剩下的最终封印……只剩下女神了！”

“联合军也会准备作最终进攻的吧。我们也去吧。决战的舞台，帝国的领土！”

第五章 破坏

近万名的联合军将士们终于集结起来，在青色丘陵与帝国军残党进行最后的决战。

“冲锋！”

联合军战士们的铠甲噌噌作响，手中的利剑也反射着阳光。

帝国的士兵们一动不动，通红的双眼像是那渴望猎食的豺狼……

霎时，大地震动，在数千名帝国兵身后出现的竟是人造的巨人塞克洛普斯（希腊神话中的巨人）。联合军战士们的脚步骤然止住，直至那3个如山高的巨人被红龙的火焰烧成焦炭。

“凯姆大人已经开始在帝国军的最前线展开攻击攻击！我们也别拉下！”

“很好！就这样坚持到底！让他们见识见识联合军的潜力！”

“凯姆大人！打倒帝国军，为先王报仇的机会就是现在！”

军鼓，惨叫，剑影，刀光，红莲，黑灰，鲜血，尸骸……凯姆不停地舞动着手中的剑制造着一具又一具的尸体，宛如地狱来的魔神一般。红龙则用他的尾巴，利爪，尖牙和烈火给敌人带来更深的恐惧……

终于……在凯姆周身几乎染满鲜血的时候，最后一名帝国兵倒下了……

“我们……我们胜利了！”丘陵上回荡着联合军将士们的欢呼声……

“正义的一方胜了！赢了啊！塞克洛普斯算什么！团结就是力量！”

“是我们的胜利啊！凯姆大人！怎么会输给那些红眼睛的怪物啊！”

“凯姆大人！我们胜利了阿！先王想必也一定会非常高兴吧！”

凯姆此时也是高兴无比，正当他举剑庆祝的时候，天空突然被遮住了……

“审判降临了！”还没死透的帝国兵兴奋地爬起，双手向天空胡乱挥舞。

一闪，爆发！三枚巨大的魔法弹穿透了云层，三朵蘑菇云继而升起；青色丘陵上再无生物……远远望去，简直就是名副其实的地狱绘图……而这幅图的始作俑者，就是欧克将军口中的“要塞”——帝国军空中要塞。

“审判……到底是什么……我……我不想死啊……”

“混帐……这已经完全……超出了人类的界限了啊……”

“啊……眼睛看不见……耳朵也听不见……凯姆大人……您在哪儿？我……会下地狱吗？”

“凯姆大人……这把剑……是先王所赐之物。请用他……来为我报仇吧……请您原谅我先走一步……”

“我该怎么做、做什么……难道……最后的封印……被解开了？”慌乱的威尔德雷一点也没有了往日的风范。

“你是说女神的血已然流尽？”愤怒的凯姆一拳将这位神官长打倒在地。

“没错！眼前的惨状正是上天的惩戒，对人类的诅咒！女神一定已经被祭给上天了！”

“嘭”这次的一脚凯姆完全没有留情……

“真实只有天自己知道……如果有路通往那里的话。”

消灭帝国军残党和不死部队的凯姆和红龙，在空中看到的却是他们绝对无法想象到的景象……

“那个巨大的贝壳到底是什么东西！那是靠人类的力量绝对无法作出的东西啊！”那个巨大的贝壳——帝国军空中要塞。连红龙都为其震惊了……



“光靠人类的力量怎么可能做出空中要塞！这个‘天使教会’到底是什么东西？”威尔德雷也是一脸不可置信的表情……

正当红龙和凯姆尝试冲进要塞的时候，雷奥纳鲁却传来了消息。

“女神在海上。在海上要塞中……真是无聊的小把戏！”红龙发出了咆哮。



第六章 迷走

破坏了海上要塞的封印，突入要塞并好不容易才找到祭坛的凯姆一行，看到的只是一个空荡荡的房间和一个空间移动魔法阵。凯姆二话不说便踩了上去；而雷奥纳鲁也紧随其后跟了上去。

第七章 别离

睁开眼，发现自己正身处空中要塞的凯姆。而雷奥纳鲁则飞到了另一个地方。于是两人决定分头寻找女神芙丽叶的所在地。

“‘再生之卵’……封印接触后才会出现的东西……它是善……还是恶呢？封印被解除的话……世界也完结了吧？……哈……哈哈哈哈……”威尔德雷的冷静已经完全失去……

凯姆不停地跑着，在这宛如迷宫般的巨大要塞中寻找自己的妹妹。突然，在他眼前出现了一个身穿红色长袍的女孩……

“这种邪恶的感觉是？强大的敌人……主教？女神就在附近了！”雷奥纳鲁的“声音”。

凯姆不停地追赶着诸恶的元凶，天使教会的主教——玛娜。

“这种‘声音’……难道是……怎么会！”塞雷几乎不敢相信自己所听到的。

“天使不会笑，天使不会低头，天使没有烦恼……啦啦啦啦啦。”玛娜转着圈，两种截然不同的声音从她的口中同时发出……

“鬼先生，来这里！鬼先生，来这里！”（注：玩“瞎子捉人”时被捉的人所说的话，给蒙眼的“鬼”提示。）

“和妈妈在一起！妈妈——！”

终于，凯姆把玛娜逼到了死胡同的工匠房……

“被抓到了！啦啦啦啦啦啦啦啦。”

“天使，天使，天使是歌哦。啦啦啦啦啦啦。”

凯姆提剑上前，却被冲上来的塞雷拦下……

“住手！不要欺负我的妹妹！”

“咚！”话音刚落，塞雷就被不断转着圈的玛娜撞倒……

“啊！……呜……不行啊！住手，高雷姆！这孩子是我的妹妹！而且……玛娜会变成这样，一定全都是我的错啊！”塞雷跑了下来……

“……呜呜……妈妈……”玛娜像是受到了影响，痛苦地捂住了头。

“振作些，玛娜！……妈妈……已经死了。”

“……啦啦啦啦啦啦啦啦……不要让天使逃跑。”又一次将塞雷撂倒在地的玛娜，慢慢走上了冶炼台。

“请安静！你们是杀不了我的。因为，我是被爱着的！被那位……比谁都强烈地爱着！懂了吗？人类还没有意识到自己最必要的东西！……好蠢呢，真的全都是蠢货！都说了拯救就在那里了……蠢货是不会被那位爱的。啦啦、啦啦啦啦啦啦啦……不被爱的人所剩下的……只有死！”玛娜的声音变得生硬、阴狠无比。

“塞雷，死。难过……”高雷姆低头说道。

“对不起，对不起，原谅我，玛娜…………帮帮我……高雷姆……”塞雷绝望了……

“现在，就是让汝等知晓爱的时候！”

高雷姆走进玛娜，张开了巨大的手掌……

“深厚的爱、伟大的爱，以及！”玛娜抬起头，深红的瞳孔中映出的是高雷姆手掌的巨影……

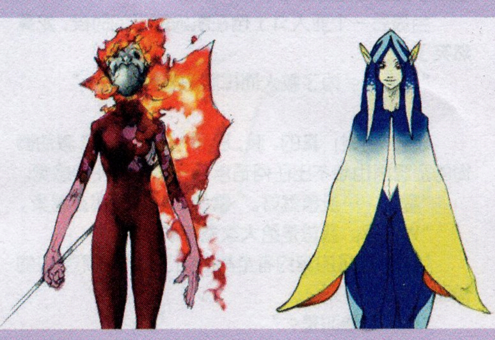
“大慈大悲的铁锤在愚蠢人类头上落下的仍然是……爱。”

“轰！”

巨响之后，剩下的只有碎石落地的声音，和塞雷纳不断抽泣的声音……

一切都完结了……大家都这么想。但是，突然传来的震动全让所有人心里一紧…

“要、要发生什么了！？这孩子难道真的是神的……？”雷奥纳鲁紧张地注视着周围的情况，说道。



“芙丽叶！芙丽叶？”

空中要塞的某处，尤巴鲁特和芙丽叶两人……

“……尤巴鲁特……”芙丽叶醒来，有些害怕地看着眼前的尤巴鲁特。

“神死了啊，芙丽叶！现在神已经没有了！自由了啊！哈哈哈哈哈哈哈哈哈！”尤巴鲁特搂住了芙丽叶。

“没事了。没事了。不用怕。因为已经没事了……我们有应该要做的事情！”尤巴鲁特一脸的兴奋。

“……你在说什么？”芙丽叶似乎还是不了解……

“芙丽叶。我们要变成创造主哦。就算没有什么伊甸园，我们也是神！”

“……”

“哈哈哈哈哈哈哈哈哈！”

大笑不止的尤巴鲁特，以及呆坐一边的芙丽叶；接着，突然一阵闪光……

第八章 混沌

红色，血红色的天空……已成废墟的帝都上空一片血红。

波纹，一圈一圈荡开，如同诞生一般，巨大的婴儿从云层所造的子宫和羊水中诞生了……

一个接着一个，没有眼珠，没有性别的婴儿在空中飞舞，而象征天使的翅膀在他们的背后若隐若现……

“这种异常的光景！到底变得怎么样了！”飞上天空的龙，以不禁几乎丧失理性地声音大叫着。

“打倒主教的话一切就会结束……难道不是这样吗？那些婴儿到底是什么？简直……简直就像是天使一样……世界到底会变得如何？谁！谁来告诉我！”威尔德雷发出了绝望的吼叫。

“这已经是超越一切伦理的世界……谁都不能理解，就连神也一样……”已经进化为“混沌”的红龙，用赤黑的火球写下它的答案……

世界已经被“敌人”所吞没。战斗的理由？相信的东西？什么都没有，只是……前进而已……

“过来！”亚莉奥修大叫着；随之而即的，是“婴儿”们陆续涌来。

“合为……一体吧。我的宝宝。”

“婴儿”们笑着，咿咿呀呀地叫着，张开嘴，只见丝丝的唾液和森白的牙齿。

亚莉奥修停了下来，看着“婴儿”们，幸福地笑了……

“好吃的东西，很多很多！”

张嘴……扑下……撕扯……咀嚼……

“亚莉奥修被吃掉了啊！”塞雷张大了眼睛，捂着嘴……

“说什么这也太疯狂了……这里是地狱啊……”躲在角落瑟瑟发抖的威尔德雷已有些神志不清……

“要疯也别是现在。不沿着女人所开的道路前进的可是会没命的！”

“等等……等等我！”听到凯姆的话，威尔德雷立即起身狂奔。

终于，最后的“敌人”——“母天使”也出现了……

“看来只有自己开路不可了。”

“来！走吧！这里交给我就可以了！”雷奥纳鲁，准备牺牲自己的雷奥纳鲁……

“不要！”塞雷跑了上来，紧紧抱住了雷奥纳鲁的腰……

“一起走不行吗？为什么不行？我不要！我不要再有人死了！”

“……塞雷。你有着非常好闻的味道……”蹲下，扶着塞雷瘦小肩膀的雷奥纳鲁。

“没关系。我不会死的。来，走吧！快走！”雷奥纳鲁的声音依然是那样坚定。

“喂，笨蛋。别装这种傻样好不好。我也会死的啊！”妖精飞了出来，着急地说道，“死了的话，就不能再和那个小塞雷一起玩了哦？……拜托了啦。活下去吧，雷奥纳鲁先生。呐，求求你，求求你了！”

“啪。”雷奥纳鲁一把将其握于手中。

“哇！反正总会怕得不想死吧？呐，对吧？喂，住手啊！”妖精挣扎着，可是毫无效果。

“……希望的最后决非死！”握着最薄的妖精，雷奥纳鲁在“婴儿”的嘴里自爆了。

“世界的……一切都开始被吞噬了……那是……

什么？为什么‘伟大的时间’歪曲了？”威尔德雷感觉出的一切都让他那么地不知所措。

“好热！好热啊！”塞雷突然浑身发热，像火一样……

“发生，反应了？”高雷姆好像明白了些什么。

“反应？和什么和什么？……难道，和它！？”

“孩子失去的东西是‘时间’，并不是没道理的。”

“哦哦哦哦哦！塞雷，契约，解除。”高雷姆不忍心看到塞雷承受这样的痛苦……

“……‘伟大的时间’吗……？那么……最后的希望就是……”

“母”吞噬着一切，“胎”越来越大；“婴儿”飞舞在空中，而天空，则是依然如血般赤红……

“救命啊！神啊！救命啊！会死！会死！我不要死！不要！！”仿佛现在只有歇斯底里才能让威尔德雷保持最后的一丝理智……

“塞雷，危……险。”

“再见。”塞雷仿佛也做出了什么决定。

“把我带到那里去。”纤细的小手指着“母”的所在。

“……认真的吗？”龙问道。

“我……明白的！那个是控制‘时间’的东西吧？放着不管的话，就会发生很多可怕的事情。”

“塞雷！你想做什么？”

“只有我……能做到。拥有同样东西的人，只有我……”

“要和它战斗的话，自己会变得怎么样你清楚吧？”

“很久很久以前在某个地方有一个勇敢的士兵。士兵喝光了时之滴，开始在世界之穴中长眠。永远，永远，年轻又坚强，一直以那个样子……”

“……？？”

“但是，当世界被鲜血所沾满时，士兵苏醒了。‘现在，就是使用我的生命之时！’士兵以他那被时之滴浸透的身体，前往世界尽头。虽然士兵老了，弱了，最终死了，但士兵那永远的时间，为世界创造了新的生命。完了。”塞雷讲得很快，以至于来不及加上一点感情。

“……这就是‘小小勇者大人’的故事哦。妈妈讲给我听的。”塞雷一脸地自豪。

“在神话里勇者永远代表着‘希望’。……你也……流着相同的血哦。”出人意料的，龙的口气非常温柔，就像是……母亲一样。

“好开心呢……飞吧，带我到那里！”

“没用的！没用的！用一个小孩的生命能换来什么变化！”威尔德雷捂住头，狂吼道。

“可以的！因为我是……‘小小的勇者大人’！”塞雷异常坚定地说道。

飞，全力飞！龙用尽所有气力闪动着翅膀……，然后，骤然而止！少年被甩了出去，慢慢地，慢慢地落在“胎”上……

龙和它那背上的骑兵看着少年，直到被“婴”包围……

父亲的遗物，那柄蓝色的长剑；下坠，下坠……直到汇入破坏的“时间”中消失不见……

少年躺在了“胎”的顶端，露出手掌的封印清晰可见。

“这样子的话，能原谅我了吗？玛娜……”

少年闭上了眼睛，圣洁的白色光芒从他身上散发出来，附到别物上又变为夜般的黑……

夜在扩大，不断地扩大。“伟大的时间”被纠正了，一座巨大的“黑夜尖塔”冒出了星球表面。一切，都结束了。

附录：

芙丽叶、凯姆、尤巴鲁特

芙丽叶喜欢的是自己的哥哥凯姆，但是她一直为自己心中的这部分阴暗面而羞耻。毕竟“不伦”这个罪名在当时来说是很重的。在本文没有写出的“梦的现实”这节，就有玛娜剖析芙丽叶内心的情节。（注：女神的封印，位置是在性器内，所以，封印负担带来的痛苦是非常巨大的，无论是精神还是肉体上。）

凯姆也喜欢自己的妹妹，但是他根本就不会去想这可能是男女之情，一直当作兄妹情来看待。再加上父母死后化身为复仇鬼，就更没有时间想这些事情了。

尤巴鲁特，这是个典型的悲剧人物。他惟一值得一提的就是对芙丽叶那坚定不移到变态的爱了吧。从小一直生活在凯姆的阴影下，惟一的慰籍就是芙丽叶被父母许配给自己。而当芙丽叶成为女神后，他就等于什么都没有了。甚至于后来为了得到力量，把惟一芙丽叶欣赏他的歌声也放弃了……这个，不能说是失败至极。

雷奥纳鲁

其实各位不难看出，雷奥纳鲁是个恋男童癖（正太控）。但是他正直的思想言行不允许他发泄出来，这就是他全部苦恼的来源。

亚莉奥修

由于丈夫和孩子都被帝国军惨杀，造成了她的精神崩溃。被抓起来就是因为她犯下了多起残杀儿童的罪行（吃人肉）。总之，是一个精神完全不正常的角色。

塞雷和玛娜

他们是双胞胎，但是母亲却只喜欢塞雷，并且非常讨厌玛娜。玛娜长期都生活在母亲的虐待之下，但却一点也不怨恨母亲，反而产生了一种病态的依赖感。塞雷则对玛娜遭到的不幸深感自责，所以经常用惩罚自己的方法来减轻罪恶感。

玛娜被母亲丢弃在山谷中，后来不知为何受到了“那位”的眷顾，创立了“天使教会”并担任教主。随后，慢慢地将帝国的人全部洗脑，发起了这场破坏封印的战争。另外玛娜的眼睛本来不是红色的，而是和塞雷一样的绿色。

红龙

其实……红龙……是母的！真的，没骗人。至于声音为什么那样……笔者也很迷惑。

附录2：人名 词源

【凯姆】Caim

艾诺克（Enoch）的堕天使之一。所罗门七十二灵之一。魔界的大头领。三十军团的支配者。

被召唤的话会以斑鸠的形象出现。身为魔界首屈一指的诡辩家，从来没有输过任何一场论战。

以人类姿态出现的话，通常是手持细弯刀，浑身被火焰包围。不过有时也会以带有孔雀之尾的人类形象出现。

他懂得鸟语，也就是秘教的秘法知者的语言，还知道声波的意思。

他会教授召唤者包括动物的语言在内的各种语言。

【芙丽叶】Furiae、Furie

古代神话中的复仇神，通常表现为头发带有血污手持蛇的女子。

后世的作家一般将其描述为三人。

对于杀人是为了追求复仇和罪孽而从冥界被派来。

【尤巴鲁特】Inuart

虽然曾经是天使的贵公子，但自从堕至地狱后，失去了住所的他开始哭泣着流浪。

【塞雷】Seere

所罗门的七十二灵之一。以骑着有翼马的长发男人形象出现。善良的他诚实地对待召唤者。

持有和移动相关的能力，能在瞬间运送大量物资。眨眼间环绕世界一周也不是不可能的事情。

知晓所有被盗的东西和被藏起来的财宝的一切。

【亚莉奥修】Arioch

复仇的魔神，只会帮助为了个人复仇目的而雇用自己的人。

【雷奥纳鲁】Leonard

下级恶魔长，集合恶魔和魔女，萨巴特的总率。还身兼魔法使们的总监督官。

高大，大部分是牡山羊的样子，有着3支角、一对狐耳，以及羊的胡须。头发倒立，又大又圆的眼睛闪闪发光，在臀部也有脸。

不过有时也会以灵提（猎犬的一种）、牡牛、黑色的大鸟以及人面树姿态出现。

雷奥纳鲁沉默寡言，即使是出席集会的时候仍显出高傲威严的样子。

【威尔德雷】Verdelet

第二阶级的恶魔。

掌管地狱宫廷的式部间和前往萨巴特的魔女们的移动。

喜欢用ジョリボウ（美好之森）、ヴェルジョリ（优美之绿）、ソールビュイッソン（柳树林）、メートルペルシ（香菜师傅）等等这样快乐的名字来伪装自己，将女孩们诱至陷阱中。

【玛娜】MANA

从埃及逃出的以色列人在40年间，在荒野流浪之时，神在沙漠中降下的神之食物。

一说那其实是雷比亚丹（大海蛇利维亚桑）的肉。

以色列人因为这天赐的食物而得以生存，并在那里定居，耕作，大概是因为先住民的尸体而使那里肥沃的吧。

【红龙】The Red Dragon

新约全书“约翰的默示录”中出现的龙。

那实际上是堕天使，恶魔之王撒旦的别名。



森罗万象

栏目主持：星罗万象

樱大战物语 神秘的巴黎

随着《樱大战物语 神秘的巴黎》的发售日日益临近（3月18日），日前SEGA官方网站上也公布了预约特典的内容，以及同日发售的其他《樱大战》周边产品的资料。

特典内容

- 樱大战物语 神秘的巴黎
- 巴黎花组5位女孩的套装
- 樱大战物语 Special Disc
- 樱大战物语系统手册





特典1 巴黎花组5位女孩的套装

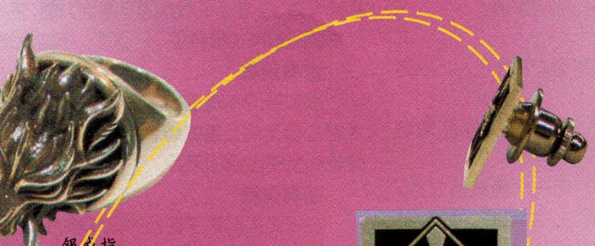
艾莉嘉、洛贝莉娅、北大路花火、古丽西努、哥古妮科五位女孩的套装，正面是私服形象、背面是初次登场时的形象。

特典2 樱大战物语 Special Disc

PC专用，里面收录有登场角色介绍、游戏开场动画、宣传影像、壁纸等等。



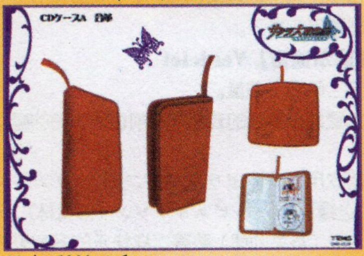
特典3 樱大战物语系统手册



樱大战其他周边



手机用贴纸 1000日元



CD包 3800日元



手表 3800日元

最终幻想VII 再临之子

不知是否是受到了《X－2》所获得的巨大经济收益的鼓舞，《最终幻想VII 再临之子》也紧随着它的脚步即将粉墨登场。至于这究竟是锦上添花还是狗尾续貂，那就要等影片出现之后才能知道结果了。不废话了，下面的这些东西才是今天我们的主角呀。

银戒指 14000日元



神罗社章 3000日元

银耳环 5600日元



神罗名片夹 2600日元

最终幻想X－2

从某种意义上来说，也许《最终幻想X》才是系列中最赚钱的一作，因为这是《最终幻想》史上首个出现外传的游戏，在杂志出刊时，许多玩家应该已经拿到《国际版＋最终任务》了，不过比起这款游戏，我还是更希望得到下面这些周边……

尤娜的项链 21000日元



琉库的饰品 1900日元

佩恩的项链 13000日元

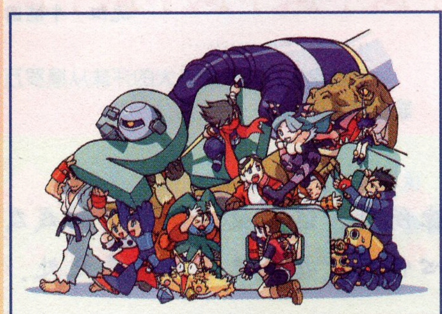
海鸥团打火机 15000日元

游通社

栏目主持：星罗万象

★由于要准备这期杂志，编辑部所有人的春节基本上都没有怎么休息过，一直在全力以赴进行杂志的制作工作。夜火在大年初一这喜庆之日里一直将自己锁在房中苦心思索，任凭家人和亲戚怎么叫都不肯出来；而洛基甚至还推掉了同学聚会和丰盛的晚宴以用来写报告书，真是令人钦佩呀。

另据消息灵通人士透露：过去二十余年来总是扮演收压岁钱的角色的夜火似乎一直对将要在今年过年时给亲戚的孩子们压岁钱而深感不爽，而据称现在已为人妻的洛基的初恋女友也会在同学聚会中亮相。不知两人以上的举动是否和这未确定的两则消息有关呢？嗯，这大概会是个永远的谜……



■每年2月和3月的游戏阵容真是以“恐怖”二字来形容也毫不过分，《鬼武者3》、《影之心II》、《战国无双》、《樱大战物语 神秘的巴黎》、《WE7国际版》、《真·三国无双 帝国》……再加上《忍者龙剑传》、《潜龙谍影3》等其他机种上的游戏，每到这两个月，玩家总会有种目不暇接的感觉。由于杂志出刊时间的缘故，2月下旬PS2上的那几款大作只有等下期杂志才能向大家进行详细介绍了，不过正是由于有着十余天的时间，因此我们才敢保证会将这几部作品的精髓完全展示于各位玩家面前，这也是我们下期的重头戏。“电电出品，必属精品”这句老话我也不想再提起了，到时各位玩家在经过对比后自会作出公正的判断。

▲《街头霸王20周年纪念版》近期突然又在编辑部里火了一把，在中午吃完饭休息时大家都会切磋几盘，星罗万象操纵专用角色布兰卡时总觉得技术似乎有所精进（其实也就是放电的时机把握得好了一些，不过夜火和洛基一旦选用本田或春丽的话那本人的胜率便会骤降至10%，打法相克真是件颇为讨厌的事情啊。（－_－）

◆由于各种原因，本次留给朱卫强朋友（许多老玩家应该会很熟悉这个名字吧）为我们设计小编形象的时间只有一天而已，因此大家看到的只是ZERO版，等到下一期时，“真·小编形象”才会闪亮登场，到时候可不要认不出来我们哦。

读编往来

你好！第一次写信，不知道该怎么写才好，也许字写得丑了点儿，请各位见谅。

闲话不多说了，直接进入正题吧。

当我从书摊上拿到这一期《电电》，并习惯性地准备将书放入塑料袋带走时，封底上的那则广告顿时令我石化了一分钟左右。电电……PlayStation？我揉了揉眼睛，又用力掐了自己的胳膊一下，这才敢确认现在的自己并非处在做梦状态。这页广告对我的冲击实在是太大了，不过……实在是太好了！我虽然有DC、PS2和GBA这三部主机，但现在处于长期工作状态的只有PS2而已，国内现今最火的主机应该就是GBA和PS2了吧。市面上关于掌机（实际上也就相当于GBA了）的杂志有好几本，但我至今还没看到一本专门谈PS2的杂志，这次《电电》的改版终于实现了我这个心愿！众小编一定要加油啊，我也一定会以自己的行动来支持你们的！

好了好了，今天先说到这儿吧，以后有机会再聊！

武汉　葛聪

这可以说是众小编在如雪花般飞来的众多邮件中看到的最集中的意见了，对于各位的厚爱我们深感欣慰，但同时也感觉倒肩头上的担子似乎正被人一块块地放入铁快……如果可能的话，我更希望轻轻松松就名利双收呀。玩笑玩笑，唔，怎么说呢，改版这个决定绝非什么人一时心血来潮，而是在经过全方位的深思熟虑后才会作出的，我们为此也精心准备了良久。不过，要真正将《电电PlayStation》办成所有PS2玩家心目中的游戏杂志NO.1，我们需要的是您的支持和建议。所以，请大家记住以下这两个通信地址，并用信来狠狠地砸我们吧。

EMAIL：ddps@vip.163.com

来信请寄：深圳市竹子林40－023信箱　518040

虽然说当时看到改版的消息时确实是令我大吃一惊，不过静下心来也就不当一回事了。因为我现在还是学生，根本就没有买PS2、NGC、XBOX等主机，手头上有的只是一台7502型PS而已，所以杂志改成什么专门志都和我无关啦。我之所以要买国内的几本游戏杂志，只是出于一种惯性而已，而买贵刊则是为了看那些与游戏文化相关的文章，只要这种文章还存在一天，那我就会继续毫不犹豫地掏出钱包，如果变成PS2专门志之后就没有这方面东西了嘛……哼哼，那你们就要失去一个支持了你们数年的读者了。

青岛　刘斌

请尽管放心，向读者介绍游戏文化，令玩家们领略游戏中蕴含的独到底蕴一向便是《电电》的职责，而“纵横四海”更是我们的招牌栏目之一，在改版后我们也不会将这一传统栏目丢掉的。如果您希望看到什么内容在杂志上出现的话，不妨来信告知，我们会根据各位的意见来决定写作的题材的。

《八年白金珍藏版》实在是太精彩了！因为我是从2000年才开始买《电电》的，之前的许多经典文章都是仰慕已久但却无缘得见，而这一期杂志终于令我能瞻仰到这些精彩绝伦的文章，那天我激动得一晚上没睡着觉（有些夸张了，笑）。至于要改版成为PS2专门志，反正我以前看杂志看的也只是PS2上的部分（因为我只有PS2，泪），那这样的话整本杂志就全都是我喜欢看的内容了，当然是举双手拥护啦。

江西　钟雪强

其实，从八年多达百余本的杂志中选出112页足以被称作“八年精华”的文章，众小编还是很花了一番心思的，大概花了近半个月的时间来反复讨论选材。作为对《电电》过去八年成就的总结，《八年白金典藏版》在杂志的历史上无疑为可载入史册的大事之一，而上期杂志最终的反响也没有出乎我们的预料，从全国各地读者的反馈中看来，几乎所有人都对“白金版”的品质之高赞不绝口，希望改版后的《电电》也能像上期杂志一样赢得各位玩家的肯定吧。

P.S：现编辑部内还有少量“白金珍藏版”存书，对其感兴趣的朋友请尽快出手吧。详情请参看封三的邮购信息。

严重抗议！当听同学们说到《电电》要变为PS2专刊的消息时，我几乎不敢相信自己的耳朵，马上跑到学校外买了一本杂志并翻了过来，但封底上的那些字却如同给我当头浇了一盆冷水。我觉得自己就像是被杂志背叛了一样，“口袋帝国”到哪里去了？我们这些掌机一族就这样被《电电》抛弃了吗？我在这里代表全中国所有的掌机迷向贵刊郑重提出抗议，并强烈要求众位小编再将改版的事情慎重考虑一下！

广州　陈磊

这就是本期来信中第二集中的意见了……实际上，游戏杂志专刊化是世界范围内不可逆转的潮流，像我们熟知的日本，不仅有着数本PS2专门志，而GBA、NGC、XBOX等各大主机以及街机都有专门志存在。不过现今国内业界人士似乎只将目光瞄准了GBA，而忽视了PS2这台全球销量最大的主机，也忽视了国内广大的PS2用户群。而我们正是看准了PS2（加上PS）在国内拥有的广泛群众基础及受欢迎程度才会进行这次改版的。对于《电电》来说，这绝对堪称为一次新生，小编们也希望只有其他主机的朋友能够支持我们的选择。

既然《电电》要变成PS2专门志了，那我觉得还不如把杂志里面关于游戏文化背景介绍以及文学性的文章分离出来比较好。《电电PlayStation》专门介绍PS2和PS（还有年底要推出的PSP）的游戏，而分离出来的文章则再单独做一本杂志如何？啊，对了，像“口袋帝国”这个掌机栏目也可以分离出来做一本掌机杂志；动漫的部分也可以分离出来做一本动漫杂志；XBOX的内容也可以分离出来做一本XBOX杂志……如果有困难的话，干脆就做成每个季度一本的典藏本好了，就像以前杂志的合订本那么厚就可以了。

沈阳　牛继国

……………………

沉默良久后，一滴斗大的汗珠从星罗万象的额头处流下……

玩友茶亭

想你所想，说你所说，这里便是各位对游戏及业界乃至自己心情感受嬉笑怒骂的惬意之处。



游戏系列浅谈

文：GRANDIA

《鬼武者3》、《最终幻想XII》、《潜龙谍影3》、《勇者斗恶龙VIII》……放眼当今世界游戏市场，似乎已成为几大系列的天下。

一直以来，在出版界和影视界眼中“系列”都是个极为诱人却又颇为忌讳的话题。大人气作品推出续作，不仅能继续吸引早已被首部作品迷住的FANS，而且还能笼络一批慕名而来的新观众，有钱可赚几乎是板上钉钉之事。但另一方面，续集也是一把双刃剑，既有《终结者2》那样超越前作的经典，但更多的却是《魔女嘉莉2》一式的狗尾续貂，当一块金字招牌上的金箔脱落之时，几乎也便是这部系列的末日。而文人就显得高明很多，在经典的背后很少拖上尾巴。《死魂灵》出版后，果戈理在斯拉夫派反动文人及沙皇政府的强大压力下思想上出现动摇，构思和创作了与前作主题截然相反的《死魂灵》第二部，企图塑造出改恶从善的主人公乞乞科夫以及道德高尚的地主官僚形象，但在临终前，他却将全部手稿付之一炬，正因如此《死魂灵》才能继续立于世界经典名著之林。而那部书商们鼓吹为完美延续《飘》的《斯佳丽》与前作人类历史上发售量排名第二的地位更是天差地别。续集就像是一个包装得十分精美的盒子，每个人都对它垂涎欲滴，可在那华丽外表下隐藏的究竟是蛋糕还是毒药却谁都没有把握。

但在游戏界，系列的续集却是一个异数，几乎每部作品的续集都会在一定程度上超越前作，而且动辄《××3》、《××4》的标题更是让影视界和出版界羡慕不已。究其原因，就要从游戏、影视、书籍这三者间的差异来说起了。

看书，读者注意的是它的情节和架构；看电影，观众注意的是它的画面、情节和音乐；而玩游戏，玩家注意的则包括系统、操作性、画面、情节、音乐等多个环节。三者中，惟一共通的地方便是情节，而这也恰恰是最难超越的一项。许多老资格的玩家一直认为《最终幻想VI》是系列中最完美之作，理由便是它那曲折动人的情节与个性鲜明的人物，而《最终幻想VIII》最受人诟病之处也在于此。无论是作家还是影视游戏的剧本作者，对待自己作品的态度都像是雕琢一件精美的艺术品，但是脑力的创作必定要依赖一种可遇而不可求的名为“灵感”的东西，而这也正是古往今来困住无数人的瓶颈，书籍续作难以问世的原因正在于此。从一定程度上来说，音乐的创作也与情节有相似之处。所以，影视最容易突破的地方便是“画面”了，特别是对于动作性较强的电影而言，这是决定票房收入的关键要素之一。我们可以肯定地说，随着科技的发展，系列新作的画面必定超越前作，但如果只将精力投注于画面的震撼而忽视了作品的内涵，那这部作品也只不过是个没有灵魂的漂亮躯壳罢了，《最终幻想——灵魂深处》的票房惨败更是充分证明了这个真理。



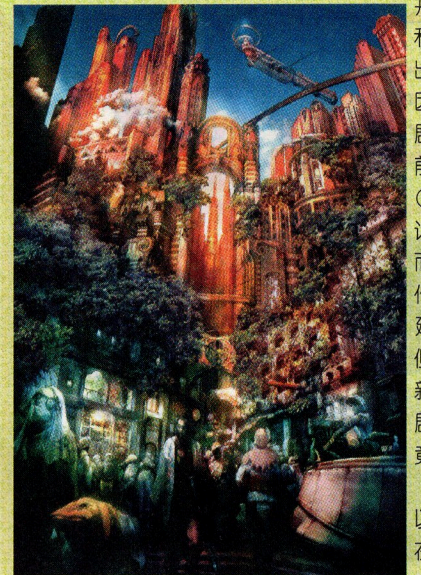
而游戏的续作呢？在FC→SFC→PS→PS2的不断更新换代中，画面素质的提高显而易见；PCM→16BIT立体声→48声道数位音源，随着主机性能的提高，游戏的音效（不是音乐）表现也越来越惊人；另一方面，操作性也在类比摇杆、力度细微感应等新技术的应用下愈加完美。这样，真正制约游戏系列进步的瓶颈便只剩下了两个——系统和情节。

系统，如果非要详细介绍的话便是一个颇为麻烦的名词。有人说玩游戏就是玩系统，所以，在下认为系统大概便是某些人一直在说的“游戏性”的关键所在。“《樱大战》系列”为什么大红大紫？出色的人设、动听的音乐、漂亮的动画，这些只能说是一个好游戏的标准，但只有这些绝不可能

成为经典，真正使《樱大战》步入殿堂的，便是令无数人为之着迷的千变万化的Lips系统。有人可以为《圣战的系谱》中谁与谁结合能抚养出更强大的后代而反复试验；有人可以为地域间货物价格的细微差异而开着艘破船在五大洋间做起了"倒爷"；有人为了掌握《机战》中命中率的多少而一边玩游戏一边拿着计算器；也有人沉溺于《潜龙谍影》中隐蔽于黑暗内或潜入或杀敌的快感。所有的这一切，都是系统的功劳。构思一部作品的系统，其实也或多或少地要依赖灵感，但当开发续作时，那种为一个环节冥思苦想数十天的境遇就有了极大的改善。因为当首部作品推出之即，游戏公司便凭空多出了一个数十万甚至数百万人的免费智囊团！欣赏完文章和影视剧后，普通读者和观众们可以表达意见的基本上只有情节这一项，而这恰恰正是作家和编剧最少听取的意见。遵循多数人的想法便趋向于盲从，一味的奇思怪想更是脱离实际，文人向来自信于自己的头脑，作家和编剧们更倾向于游山玩水来寻找灵感。而游戏则有着本质性的区别——那就是玩家的参与性。在游戏中，玩家便是主角，你可以直接感受到每个人的喜怒哀乐，因而也便更多出了一份对作品的感情与认识。"我觉得机体改造用这种方式更好一些。""如果能这样对付敌人那就太完美了。""这个地方做的太差了，转职与召唤应该改成这样做才对！"每当一部游戏推出后，在各大电玩论坛或是游戏公司的邮箱内便会充满了此类帖子和邮件。当然这些意见不可能每一项都是对的，其中更有许多属于偏激的观点，但只要有一项引起了制作方的共鸣，那对他们而言就是一个极大的收获。

此外，系统的进步还有一个有利因素，那便是主机性能的大幅提高。它使游戏制作人以往在过去的主机上根本无法实现的奇妙构思一步步变成了现实。《异度装甲》中交代情节的方式根本不可能出现在FC上；《索尼克英雄》的场景构造也非PS所能表现的世界；以《生化危机》为代表的恐怖AVG类型更是在次世代主机出现后才得以如日中天。《潜龙谍影》与二代中的一些构思，其实早在当年MSX2时代策划时就已出现在小岛秀夫先生的脑中，只是苦于机能的制约而无法实现。想得到却做不到，一直就是游戏制作人的最大悲哀，而如今这种悲哀正在变得越来越淡。

至于制约系列进步的另一要素——情节，因为本人在前文中已提到，这里就不再多说了。但还有一点想指出的是，作为一个系列，续作的情节大多可归纳入以下三种类型：1.接续前作结尾继续故事，如《异形》、《终结者》系列；2.以前作主人公或主要角色为中心展开一个新的故事，如《007》、《猛鬼街》系列；3.推出与前作毫无关联、不过是以前作之名而构造出的全新故事。在书籍和影视中，续集大多是采取前两种方式推出，毕竟前作所培养出的FANS能带来至少是稳定的发行量或票房收入，对于出版界和发行商来说这是最重要的。但在游戏圈里，玩家更注重的却是"标题"这块牌子，所以《DQ》、《传说》、《FF》等系列完全能够以一部部剧情上毫无关联的作品推出



并获得好评。众所周知，书籍和影视剧的续作之所以难以青出于蓝而胜于蓝，一个重要原因便是受到了前作人气角色和剧本构成的束缚，而游戏承袭前作的主要则是系统与世界观（有时连这两项也可以忽略不计），编剧完全可以不顾前作而随心所欲，这就等于是在创作一个全新的作品，难度比起延续前作不知轻松了多少倍！但纵使如此，众多游戏系列的新作还是经常受到玩家们对于剧本差的指责，这也难怪，毕竟众口难调啊。

应该看到，一个游戏之所以能出现续篇从而成为系列，在优胜劣汰的市场中生存下来本身便是一种实力的体现。每部大作公布系列新作消息时都会引来无数道企盼的目光，毫不夸张地说，某些超大人气系列的走向甚至直接影响到游戏主机战争的走向。我们喜爱系列游戏，是因为它们能为我们带来无穷的快乐，前不久刚从朋友家通关了仰慕已久的《REBIO》，在深深震撼之后，我现在心里想的只有一件事情——《生化危机4》，什么时候才能出啊……

(The End)

电电调查表

1.您认为本期杂志的文章中哪篇最好，哪篇最差？理由是什么？

2.通过对本期杂志的阅读，您认为本刊还需要增加什么栏目？

3.您对本期杂志是否觉得满意？如果不满意的话，您觉得是哪点令您不满意？

4.您对本期赠品是否满意？

Email请发至 ddps@vip.163.com，**来信请寄：深圳市竹子林40－023信箱 邮编：518040**

为了真正能办好一本属于所有PS2玩家的杂志，我们需要的是读者您的参与。您的每个意见我们都会铭记在心，并根据大多数读者的看法对杂志的相关栏目作出调整。

《电电PlayStation》征稿启示

《电电PlayStation》各栏目的大门向所有玩家敞开，欢迎大家踊跃投稿，一起来建设PS系玩家的嫡系刊物。而我们会为各位奉上丰厚的稿酬助您购入更多游戏，然后……再投稿……

①超攻略道场

要求：本栏目只收PS2新游戏攻略，玩家在写作前最好先向编辑部发邮件询问一下是否需要此游戏的攻略。

②GAME研究所

要求：同"超攻略道场"，但应着重于游戏系统及隐藏要素等研究。

③纵横四海

要求：海纳百川，有容乃大。只要谨记本栏目的宗旨来写作便可以了，那就是——游戏文化全接触。

④名作大家谈

要求：PS2游戏的公正评论，以新游戏为佳，字数2000～4500之内为佳。

⑤玩友茶亭

要求：无要求！想你所想，说你所说，这里便是各位对游戏及业界乃至自己心情感受嬉笑怒骂的惬意之处。

⑥撷梦园

要求：经典游戏的剧情小说，无论PS或PS2新老游戏，只要文笔足够优秀便可。字数20000之内为佳。

⑦昨日重现

要求：经典游戏回顾漫谈，最好所谈之游戏距离现在已事隔三年以上。攻略禁止、研究禁止、PS2或PS之外游戏禁止。

凡向本刊投稿的稿件，一经刊登一月内即付稿酬。以平信投稿，本刊反应时间为60天，以Email投稿，本刊反应时间为30天。反应起始时间一律以本刊收到稿件时间为准。本刊作者文责自负，请勿一稿多投，如造成本刊或其他媒体损失，由撰稿人承担一切法律责任。

小编手记



▲为了写这期的《战国无双》攻略一共熬了三个通宵，最后实在抵不住了才在幻觉中步履蹒跚地走回寝室，啊，我的床，我第一次感觉到你是如此温暖……

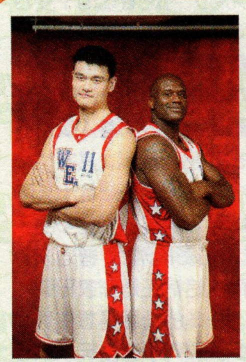
■自我介绍？实在是懒得做啊，以那个人的风格，一定也会是几秒钟便解决这个问题吧。熟悉《银河英雄传说》的朋友一定会知道这个小编名的来历，对于那位真正影响了在下人生观的人，在下只有以不玷污这个名字来表示对他的崇敬了。

★表扬、表扬、信箱里密密麻麻堆满的一定都是表扬信……至于批评信么……哼哼，幻觉，那一定是幻觉……（无日无夜祈祷中）

●"我学过一点点历史，人类社会的思想潮流可以分成二种。一说世上有比生命更有价值的东西；一说没有。在战争开始之前，前者是对的，在战争停火之后，后者是正确的，几百年来，几千年来，都是一直都是如此……"

《黎明篇》第九章／亚姆力札

杨



★《电电PlayStation》终于如期与大家见面了，不知大家对这一期的总体评价如何呢？现在星罗万象最希望看到的，便是邮箱中诸位读者对我们的意见。

★姚明在二年级的表现果然堪称为飞跃，两届NBA全明星赛上得分2与16的对比便是有力的证据之一。不过看过不久前的全明星赛的朋友们肯定都会承认，如今的奥尼尔依然是世界第一中锋，相比之下，国内媒体的炒作实在是让人感到有些无聊。

☆当您拿到这期杂志时，《鬼武者3》应该已经上市，而本人的攻略征程也应该已经开始了。剧情小说＋流程攻略＋完全研究，下期的《电电PlayStation》必定不会让任何一位《鬼武者》FANS感到失望！3月下旬，尽请期待。



星罗万象



○大家好，我是新来的小编夜火，兴趣是游戏（日版）、音乐（J-POP），请大家多多关照。在游戏方面夜火属于杂食类，基本上除了体育类游戏以外都有浓厚的兴趣，最爱的游戏厂商是SQUARE-ENIX，无条件支持到底！

○新游戏虽然出不断，但是也不要忘记老游戏的温习哦。目前《前线任务4》锐意2周目中。说起来，这次的《FM4》在各个方面都堪称系列最强呢，加上日本一每年一作的清新S·RPG系列和那出也出不完的《机战》，PS2上优秀的S·RPG是越来越多了。可是……为什么《TRS》到现在还没有续作的消息呢？

○最爱的GARNET CROW又出新SINGLE了——《仆らだけの未来》！第一次听的时候，夜火一时兴奋把歌名错看成了《仆だらけの未来》，差点吓死……



夜火

下期预告

二三双月大作攻略

连环五弹强力出击

《鬼武者3》

剧情小说＋详尽研究

《影之心II》

剧情攻略＋全隐藏要素

《WE7国际版》

新增要素彻底解析

《最终幻想X－2＋最终任务》

崭新卖点＋最终任务全接触

《SD高达G世纪 SEED》

完美研究一并奉献

一个月后，无限精彩带给您！



虽然洛基属于"杂食系生物"，但最喜欢的还是"《DQ》系列"，真是喜欢得不得了。有时候觉得因为有《DQ》才喜欢玩游戏（呵呵，有点夸张了）。今年终于在PS2上首次发售《DQ》系列，好期待啊！当然也喜欢很多别的游戏，比如说……还是说我最不喜欢的游戏吧，因为喜欢的游戏太多。我最不喜欢的游戏就是……"《WE》系列"。严格来说不是不喜欢，是不会玩，算是最不擅长的游戏之一吧。

从这一期开始，《电电PlayStation》诞生了，我们又迈出了新的一步。洛基作为一名该杂志的编辑同时又是PS2的忠实FANS，如今一心想把它做成最好的杂志，当然，这需要我们编辑的努力和读者们的支持啊。

洛基

电电八年超白金珍藏版

Vol.140 大陆首家PS2游戏专门志即将诞生

电子游戏与电脑游戏

科学时代 2004.1

电电八年 TV Game & PC Game 超白金珍藏版

定价：人民币10元 ISSN 1005-250X

本期赠品：美树本晴彦精选画集

可曾记得，你我牵手走过的岁月

可曾记得，你我共同遨游游戏与文化的世界

电电八年超白金珍藏版

这是对过去八年的追忆，也是在新起点前的总结

也许你对这些文章名感到很陌生，但它们当年却确确实实地引导了众多朋友走上了游戏之路。

如今，当年曾引领中国游戏文化之风的无数精华文章尽在此一期集结

如果你错过了以前的电电，如果你以前错过了这些绝对堪称为经典的文章

那么，这次你是否会让这最后的机会再次滑过指间？

◆日本剑术流派与武侠
◆魔神！1440
◆超级机器人大战史
◆龙的世界
◆天边的骷髅旗
◆梦幻模拟战杂谈
◆毁灭与新生
◆恶魔城——时之回想曲
◆浪漫沙迦全面分析
◆机动战士高达百年史
◆圣典的谜与暗号
◆浪漫沙加领域篇II原创小说
◆五星神曲
◆兰古利萨之歌
◆战士物语
◆RPG完全守则
◆战国 暗夜
◆永远的最终幻想



现在还有少量存书，欢迎大家邮购，欲购从速。
定价：10元（免邮费）
邮购地址：深圳市竹子林40－023信箱
收款人：姚美娟
邮政编码：518040

注意：如欲邮购今后各期《电电》，同样请汇款至"深圳市竹子林40－023信箱"，收款人"姚美娟"（每期10元，邮费免收），请在汇款单附言栏注明要邮购的期数和本数。

